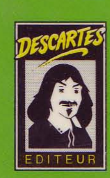
Le Premier Compagnon

Le Recueil des Connaissances Avancées









Rédacteurs : Mike Brunton et Graeme Davis

Contributions : Thomas Boyd, Mike Brunton, Ken Cliffe, Graeme Davis, Saul Dooley, Neal Harvey, Carl Sargent et Andy Warwick.

Plans : Ian Cooke

Illustrations Intérieures : Tony Ackland, Robert Lingwood, Martin McKenna et Kevin Walker.

Production : Mike Brunton.

Flame Publications : Mike Brunton, Graeme Davis, Tony Ackland.

Une production de FLAME PUBLICATIONS

Edition Française par Jeux Descartes

Traduction : LizKer

Collection Dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit

Relecture : Philippe Sallerin, Dominique Balczesak

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sous licence de :

FLAME PUBLICATIONS Ltd.

WARHAMMER est une marque déposée par GAMES WORKSHOP Ltd.

Cet ouvrage renferme des illustrations dont les droits sont la propriété de Flame Publications Ltd.

Warhammer Companion © 1991 Flame Publications Ltd. — Tous droits réservés.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal Février 1992.

ISBN : 2-7408-0025-8

Ce livre ne peut être reproduit en totalité ou en partie et par quelque procédé que ce soit sans l'accord préalable de l'éditeur, à l'exception des documents dûment spécifiés dans le texte et pour usage personnel uniquement. Tous les personnages sont fictifs ; toute ressemblance avec des personnes vivantes ou décédées ne peut être que purement fortuite.

Table des Matières

Bienvenue dans le **Compagnon**, le premier d'une série de revues à parution irrégulière consacrée à **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**. Ce *Recueil de Connaissances Avancées* regorge de toutes sortes d'informations, de nouvelles règles et d'additifs !

Dans les pages suivantes, vous découvrirez quatre aventures indépendantes qui s'intégreront à vos propres campagnes, deux carrières inédites de personnage, de nouvelles règles concernant les objets magiques et les sorts, de nouvelles armes (et de nouvelles règles sur les armes à feu pour répondre à la demande générale) et un nouveau système pour les dommages infligés aux armures. De plus, un chapitre est entièrement consacré à **Drachenfels** (le roman de la série Warhammer). Rien que cela ! Comme toujours dans les aventures **WJRF**, la parole du MJ a force de loi — mais nous pensons que tout ce qui est présenté ici a sa place dans une bonne campagne.

Mike Brunton & Graeme Davis



Le Temps des Hurlements

« Par l'esprit de Sigmar ! Eh, il y a un vieil homme là-bas ! »

« Pauvre bougre. On ne peut plus rien faire pour lui. Il est même hors d'atteinte de la main miraculeuse de Shallya. »

« Dites, regardez ces blessures — on dirait que des loups s'en sont pris à lui. Et regardez les plantes tout autour de lui — toutes mortes ! Ce n'est pas du tout naturel. Je n'aime pas beaucoup ce coin — Mórr a trop bien travaillé par ici ! »

« Attendez ! Il est encore vivant ! »

« Les loups... Kurtwallen... Détruire... Volonté de Taal... Attention au... »

« Tu as tort — il ETAIT vivant. Bon, voyons ce qu'il avait dans ses poches. Quelque chose d'intéressant ? Il a bien de quoi payer pour son enterrement ! »

« Ton humour est malvenu. Si nous voulons faire preuve de respect pour cette âme, nous devons nous occuper de ces animaux qui semblaient tant le préoccuper. »

« Incroyable ! J'étais certain que tu dirais ça ! »

Cette diversion est destinée à un groupe d'aventuriers voyageant dans une région forestière, loin de toute ville. Nous avons choisi Kurtwallen, un village de chasseurs et de trappeurs situé à 64 km au nord de Salzenmund. Les aventuriers découvrent un Clerc de Taal à l'agonie et relèvent des traces indiquant que des loups agissent contre leur nature. Il se trame des choses bizarres...

Eh, Qu'est-ce qu'il y a là-bas ?

Le clerc agonisant ne gît pas très loin de la route ou de la rive. La végétation, aussi bien celle sur laquelle il repose que celle qui l'entoure, est étrangement flétrie, comme si toute la substance vitale en avait été absorbée, et il est impossible de comprendre comment il a pu survivre avec de telles blessures. Avant d'expirer, il hoquette quelques mots sur des loups et des menaces mystérieuses — suffisamment pour intriguer les aventuriers, mais pas assez pour leur donner des informations précises. Voici quelques manières d'attirer l'attention sur le Clerc mourant :

Rales et Gemissements : Facile mais efficace. Les aventuriers entendent les gémissements du Clerc qui gît près du bord de la route.

Un Coup de Vent : Un coup de vent particulièrement puissant, envoyé par Taal lui-même, cingle les aventuriers. Les fidèles de Taal ou les personnages ayant la compétence *Théologie* reconnaîtront l'origine du vent en réussissant un Test d'**Int**. La violence de la rafale les oblige à s'abriter dans les bois, près du corps, ou bien elle mène leur bateau au bon endroit près de la rive ou, tout simplement, elle fait voler un chapeau jusqu'à côté du corps.

Des Lamentations : Ayant senti la présence de Taal chez le Clerc, les animaux de la forêt se rassemblent autour du corps. Les aventuriers ont peut-être croisé certains d'entre eux allant lui rendre un dernier hommage — un renard et un lapin, par exemple — voyageant côte à côte, leurs relations habituelles oubliées pour un moment. Cela va certainement attirer l'attention des personnages curieux, en particulier des Forestiers.

Attention a la Tete : Un orage bref mais violent éclate. Un éclair frappe le sol juste à côté du cheval d'un aventurier, qui fait un écart brutal dans la forêt. Le cavalier entre en désaccord avec une branche basse et atterrit près du corps du Clerc. Ce personnage est plutôt secoué, mais non gravement blessé — 1 *Point de Blessure* au maximum — et il rattrape facilement son cheval.

Certains aventuriers voudront peut-être éviter toute cette affaire. Bien. Mais rappelez-vous que Taal se sent concerné et qu'il n'hésitera pas à glisser quelques allusions subtiles — une tempête, des chevaux qui se mettent inexplicablement à boiter près du village et guérissent tout aussi mystérieusement dès que le problème a été réglé, etc.

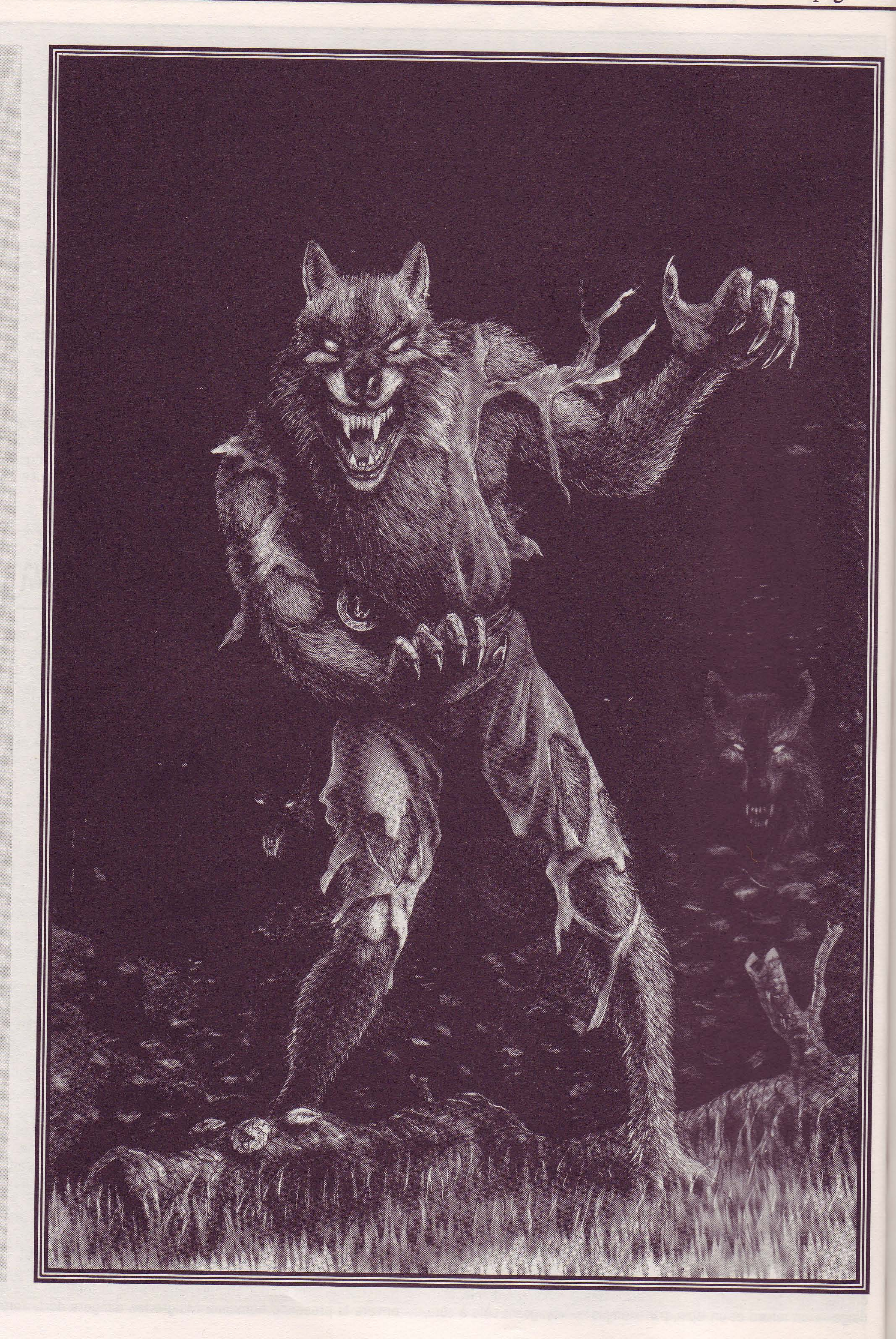
Des Loups et des Maux

Deux cents ans plus tôt, pendant la dernière Incursion du Chaos, cette région était infestée de monstruosités et d'abominations dépassant l'imagination. Parmi toutes les hordes du Chaos figurait une bande de Loups-garous — pas les Lycanthropes habituels, mais de véritables horreurs qui devaient leurs mutations à Tzeentch le Transformateur. Ils s'avancèrent même jusqu'aux portes de Middenheim, mais lorsque L'Empire répondit à l'appel de Magnus le Pieux, ils furent rejetés dans la forêt puis exterminés par les Templiers du Loup Blanc à cause de leur forme blasphématoire. Le site où cela s'est produit — et qui est devenu leur cimetière — s'est transformé en focaliseur de pouvoir chaotique.

Pour s'accorder aux manières subtiles de Tzeentch, la nature maléfique du site n'est pas immédiatement apparente. Une clairière dans la forêt, le site funéraire, paraît être un endroit parfaitement idyllique — peut-être même trop. Quel que soit le temps dans les environs, le soleil y brille toujours. Les oiseaux gazouillent en permanence (bien qu'on n'en voie jamais aucun — la réussite d'un Test d'**I** permet de noter ce phénomène) et les vents ne dépassent jamais la brise légère. Quiconque pénètre dans la clairière ressent une inexplicable sensation d'appréhension en réussissant un Test de *Sang-froid* (*Connaissance des Démons* +10). La seule trace matérielle de l'influence de Tzeentch est un masque de fer ouvré enfoncé dans le sol au centre de la clairière, la face tournée vers le haut — humain du côté gauche et loup sur la droite ; ce masque appartenait au chef des Loups-garous.

La clairière a connu la tranquillité pendant des décennies, à l'exception de fidèles de Tzeentch venant s'y réfugier occasionnellement, mais cela a changé depuis un peu plus d'une année. Des chasseurs et des trappeurs courageux sont venus de Salzenmund pour coloniser la forêt et démarrer le commerce de la fourrure dans le Nord. Par hasard, Kurtwallen se développa à 13 km de la clairière de Tzeentch. Des Hommes-bêtes attaquèrent le village mais furent repoussés. Tzeentch établit alors un plan plus subtil pour protéger le sanctuaire corrompu qu'est ce site funéraire.

Huit mois plus tôt, un des trappeurs, Adolf Jager, décida qu'il ne pouvait plus vivre au sein du village en cours de développement. Tzeentch avait influé sur sa décision, en agissant petit à petit sur son esprit pour transformer son amour compréhensible de la forêt en une aversion envers la présence humaine. Malgré les dangers de la forêt, il fut



impossible de le faire changer d'avis et Jager se construisit une cabane dans les bois, à trois kilomètres du site funéraire. Le pouvoir latent de cet endroit s'insinua dans le chasseur qui devint la cible de mutations progressives selon la volonté du Transformateur. Il est maintenant un Loup-garou semblable à ceux qui périrent à cette même place voici deux siècles et il se consacre à la protection de leur dernier repos en ce sanctuaire du Chaos.

Grâce à un pouvoir récemment apparu, Jager contrôle les loups de la forêt et fait régner la terreur depuis trois mois. Tout d'abord, les villageois ont parcouru la forêt avec des torches, des arbalètes et des chiens pour chasser les loups, car les dégâts pouvaient être attribués à une meute normale. Leurs vaines recherches furent suivies par une augmentation de la fréquence des attaques, ainsi que de leur férocité.

Pendant la journée, les habitants ne s'éloignent jamais trop du village ; de nuit, ils se réfugient derrière des portes barricadées. Ils ne s'aventurent dans les bois que lorsque la nourriture vient à manquer ; la plupart du bétail a déjà été massacré. Les trappeurs ont cessé leurs activités — ils sont trop nombreux à être partis de bon matin pour s'occuper de leurs pièges sans jamais revenir. Seuls l'entêtement et la volonté de ne pas être le premier à partir ont maintenu les villageois à Kurtwallen.

Tout le monde s'est naturellement demandé comment faisait Jager, seul dans sa cabane, pour échapper aux loups. Ayant accroché de l'aconit à sa porte, il proclame que cela éloigne les animaux féroces, *« et ils sont venus à ma porte plus d'une fois »* ; les villageois ont continué à être décimés malgré les guirlandes d'herbe. Jager produit une grande impression parce qu'il parvient à survivre tout seul. Il vient de temps en temps vendre des peaux et a même parfois amené de la nourriture au village assiégé. Ces visites lui permettent d'éviter les soupçons éventuels, mais aussi de juger l'efficacité de sa campagne de terreur et de prévoir ses prochaines actions.

Jusque récemment, tout s'est bien passé pour lui. Mais voilà de cela cinq jours, un jeune villageois du nom de Gregor, plus entreprenant que les autres, a décidé que cela ne pouvait plus durer ainsi. Il sortit de nuit à l'insu de tous pour capturer les loups, espérant gagner ainsi l'admiration de tout le village. Par le plus grand des hasards, il n'a pas été repéré par Jager et ses bêtes et il est arrivé dans la clairière dont il n'a pas ressenti l'influence maléfique ; ayant découvert le masque à moitié enterré, il l'a ramené à Kurtwallen. Il n'en a encore rien dit à personne : *« Je pourrai peut-être le vendre. Alors j'aurai les moyens d'aller à Altdorf, où les rivières regorgent d'or ! Ils disent que les aventures commencent toutes là ! Avant longtemps, le nom de Gregor le Téméraire sera connu jusqu'à Salzenmund ! »*

Bien que le masque symbolise autant la corruption que le Chaos, il n'est pas magique et n'a aucun pouvoir maléfique. Jager a immédiatement découvert son vol et sait que les villageois en sont responsables. Cette profanation de son sanctuaire doit être vengée !

Le matin suivant cet événement, un clerc de Taal est venu au village. Il avait ressenti la corruption de la forêt et connaissait les rumeurs sur les loups insaisissables qui tuaient pour le plaisir et ne dévoraient jamais leurs proies. Ce comportement allait nettement à l'encontre de leur nature et méritait une étude attentive.

Jager a eu écho de sa présence et en a conclu qu'il était responsable de la profanation de la clairière et du vol du masque. Ses loups lui infligèrent de terribles blessures, mais Taal refusa de le laisser partir pour le royaume de Mórr, sacrifiant l'essence vitale des plantes sur lesquelles son serviteur reposait pour le maintenir en vie jusqu'à ce qu'une solution permettant de résoudre le problème soit découverte. Et c'est à ce moment-là que nos braves aventuriers trébuchent sur son corps...

Sans qu'ils s'en rendent compte, un des loups de Jager voit les PJ près du clerc. Celui-ci ne transportant pas le masque, Jager en conclut qu'il leur a révélé où il est caché. Il tient à tout prix à récupérer la relique disparue et sait qu'il n'obtiendra pas les informations nécessaires s'il tue les aventuriers.

Et Maintenant ?

Le corps est entouré de nombreuses traces de loup qu'un personnage ayant la compétence *Pistage* peut suivre ; mais la piste s'interrompt à l'endroit où les loups se sont dispersés dans toutes les directions, selon les ordres de Jager. Des traces de pattes particulièrement grandes se dirigent vers le village sur une petite distance puis disparaissent. Elles appartiennent à Jager, qui a repris sa forme humaine et s'est dirigé vers Kurtwallen avant de retourner à sa cabane. Chasseur habile, il a ensuite dissimulé sa piste.

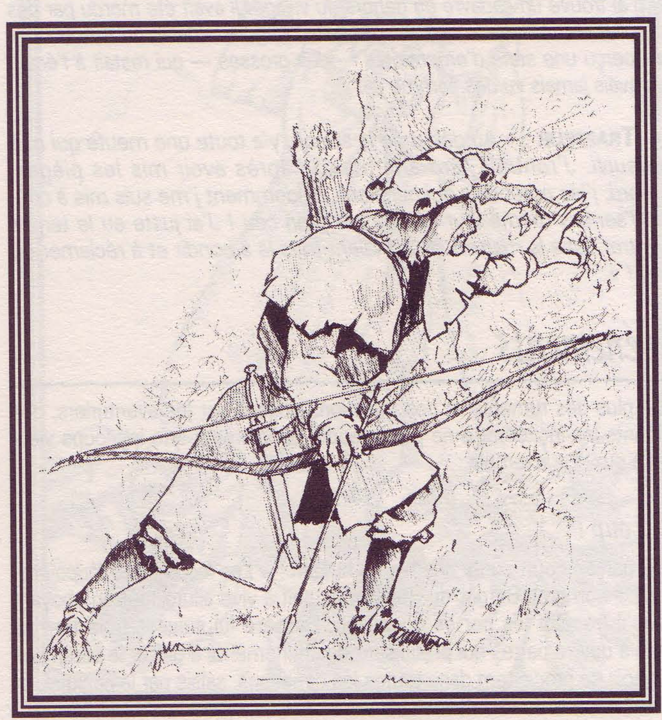
Les aventuriers peuvent suivre n'importe quelle trace, cela ne les mènera nulle part. Ils peuvent même rattraper un des loups qui ne peut (et ne veut) rien leur dire. La seule chose à faire est d'aller à Kurtwallen.

La Chasse au Chasseur

Pendant qu'ils se trouvent encore en pleine nature, les aventuriers rencontrent un homme chassant un cerf. Il s'agit d'Adolf Jager, un chasseur des environs. Averti de leur présence, il s'est arrangé pour qu'ils tombent sur lui afin de se joindre à leurs recherches et de s'emparer du masque ou de découvrir où il est caché. En *les* laissant *le* "découvrir", il pense écarter tout soupçon évidemment injustifié qui pourrait venir à l'esprit des PJ.

Les aventuriers tenteront peut-être de l'éviter. Dans ce cas, le cerf est effrayé par leurs mouvements et Adolf "prend conscience" de leur présence. Enfin, les PJ peuvent l'aborder ouvertement. Si les joueurs ne savent pas trop quoi faire, suggérez-leur que le groupe ne sait pas où est précisément situé Kurtwallen et que cet homme se chargera certainement de les renseigner.

Si la proie est effrayée par les aventuriers, Jager jouera le chasseur irrité et leur demandera sur un ton coléreux ce qu'ils croient faire dans les bois. Après une brève conversation, il leur proposera de les accompagner à Kurtwallen — *« J'ai que'ques pièges installés par ci, par là, et j'tiens pas à les voir occupés par des orteils. »* Si les aventuriers parlent du clerc,



Jager aura l'air choqué : *« Que Taal ait pitié de nous ! I' m'avait béni juste l'autre jour — disait que je faisais sourire Taal, vu que je chasse pas plus que j'en ai besoin pour survivre. Nous lui avions tous dit de pas aller dans les bois, mais il avait que cette idée en tête, et v'là comment qu'ça a tourné ! »*

Dans tous les cas, Jager veut rentrer dans les bonnes grâces des aventuriers pour qu'ils lui confient plus d'informations. S'ils le soupçonnent encore, il n'hésitera pas à les sauver d'un ours qui les charge ou de tout autre incident naturel avant d'atteindre le village.

Kurtwallen

La carte de Kurtwallen, qui compte actuellement 37 âmes, montre bien sa disposition. Le village n'ayant pas d'auberge, les aventuriers séjourneront dans le grenier au-dessus des écuries. Quiconque insiste pour passer la nuit en dehors verra constamment du coin de l'œil des ombres qui vont et viennent et entendra les glapissements des loups à quelque distance. Si cela ne l'effraie pas assez pour le faire rentrer au village, Jager pourra ordonner aux loups de tuer le personnage s'il ne peut pas venir les commander directement.

Rumeurs

Pendant leur séjour dans et autour du village, les aventuriers vont chercher des indices qui les dirigeront vers la meute de loups. Voici quelques-unes des rumeurs dont leur feront part les villageois : certaines sont véridiques, certaines sont des exagérations et le reste n'est que pure imagination.

1. Un Pere de Famille d'Age Moyen : *« Un matin, le plus jeune des trois Werner jouait près du petit bois. Une 'orrible bête en a jailli et l'a saisi ! Si je n'avais pas eu les deux autres Werner avec moi, ça en serait fini de lui. »*

2. Patre : *« Ça fait un an qu'je perds des bêtes. Ces fichus loups* (il crache) *n'hésitent pas à me les faucher sous le nez ! N'ont même pas peur d'entrer dans le poulailler la nuit ! »*

3. Patrouilleur Rural : *« On a envoyé des hommes dans la forêt. Ou ils ne trouvent rien, ou ils ne reviennent jamais. Rien que le mois dernier, j'ai trouvé un cadavre en dehors du village. Il avait été mordu par des loups, visible comme le nez au milieu de la figure. Y avait un truc bizarre. J'ai aperçu une série d'empreintes — des grosses — qui restait à l'écart. J'en avais jamais vu des comme ça. »*

4. Trappeur : *« Au début de la saison, y'a toute une meute qui m'a poursuivi. J'rentrais tard à la maison après avoir mis les pièges. D'abord, j'les entendais qui hurlaient. Evidemment j'me suis mis à courir ! J'sentais même leur souffle sur mon cou ! J'ai juste eu le temps d'rentrer dans la maison et ils étaient tous là à bondir et à réclamer du sang ! »*

Evénements

En plus des rumeurs et des questions posées par les aventuriers, des incidents les inciteront à ne pas attendre simplement que les loups viennent à eux. Par exemple :

Au Loup !

Un garçon court sur le chemin en hurlant : *« Les loups ! Les loups arrivent ! »* Son gros Berger du Reikland le suit à vive allure tout en aboyant lorsqu'il franchit les portes du village. Derrière lui suivent trois formes grises à quatre pattes qui produisent des hurlements à glacer le sang. Les villageois se précipitent dans toutes les directions, saisis par la panique, et hurlent aux aventuriers de les sauver.

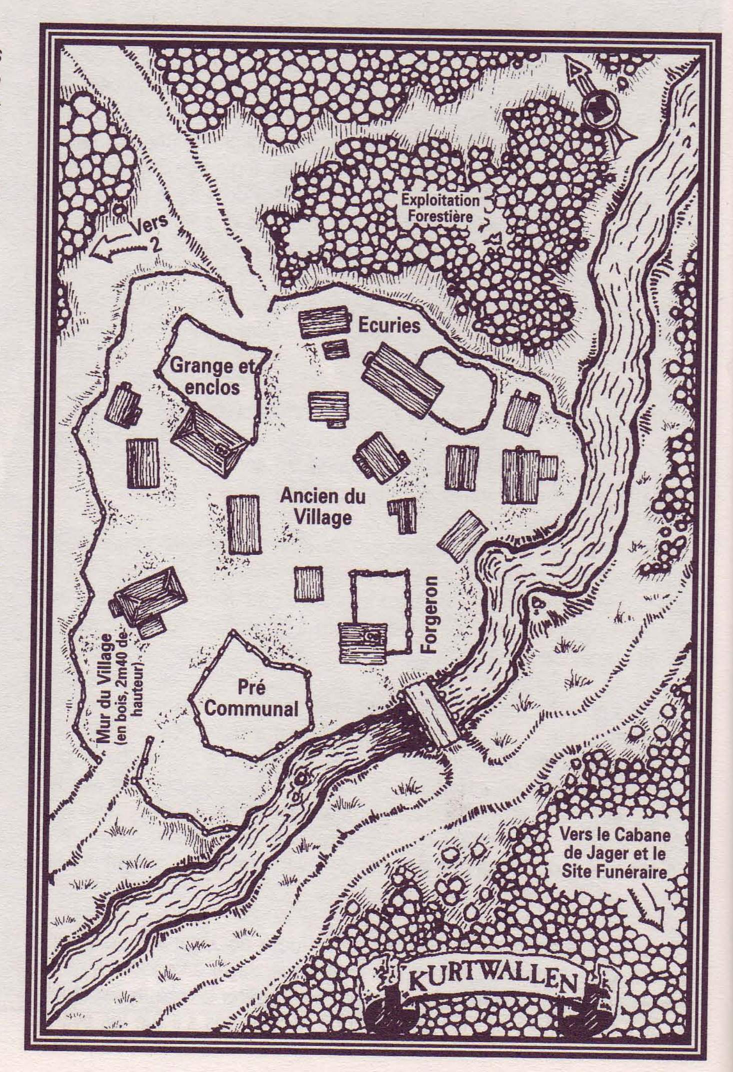
Le gamin et quelques-uns des ses amis ont monté une blague. Les "loups" sont en fait trois garçons à quatre pattes et recouverts de peaux de loups qu'ils ont chipées. Accordez à chaque personnage un Test d'**Int**, en appliquant les modificateurs cumulatifs suivants :

+10	Forestier
+10	Elfe
+10	Chasseur
+10	Druide (ayant un loup pour familier)
+10	Clerc/Initié/fidèle de Taal ou d'Ulric
+10	Apprivoiseur Elfe
+20	Le joueur annonce que son personnage regarde les "loups"

Ceux qui réussissent le test ne seront pas trompés par le déguisement des garnements. Il est cependant possible que, dans la confusion et la panique, certains attaquent les prétendus loups, un geste qui serait très malheureux. La ruse est découverte dès qu'une attaque atteint sa cible ; les coups suivants resteront inachevés.

Pour le bon déroulement de l'histoire, aucun enfant ne subira de blessure permanente. Réduisez les effets des Coups Critiques si cela s'avère nécessaire. Les parents des enfants blessés se prépareront peut-être à lyncher les PJ, mais l'Ancien du village, comprenant qu'ils ne sont pas fautifs, rétablira l'ordre. Le fait d'avoir blessé un enfant leur fera malgré tout subir une pénalité de -30% en **Soc** pour le reste de leurs relations avec les villageois.

Le garçon qui a crié au loup est Gregor, le possesseur du masque — bien que les aventuriers ne soient pas encore au courant. Après cet incident, il a très honte de lui et il réalise qu'il n'est pas encore prêt à devenir un aventurier, ni même un homme. Ce sentiment le poussera à remettre le masque aux PJ vers la fin de l'aventure.



Le Fils du Loup

L'idiot du village a toutes les caractéristiques — n'hésitons pas à le dire — d'un idiot de village. Personne ne se doute qu'il était autrefois un Initié d'Ulric, à Middenheim. Ayant fait preuve de lâcheté devant un défi aux armes, Ulric frappa de folie l'Initié qui fut chassé de la ville. Il a abouti au village environ trois mois plus tôt, quinze jours avant les premières attaques des loups.

Poussé plus par une habitude à moitié inconsciente que par une véritable ferveur, l'idiot entretient secrètement un petit oratoire pour Ulric dans la forêt. Il est stupide, mais assez rusé pour éviter les loups. Une nuit, un des aventuriers le repère alors qu'il se glisse dans les bois. N'importe qui peut le suivre jusqu'à l'oratoire, pour lequel il n'hésitera pas à sacrifier sa vie. La réussite d'un Test d'**Int** permet de reconnaître la nature de l'oratoire. Les fidèles d'Ulric tout autant que ses Clercs et ses Initiés le réalisent immédiatement.

Il n'est pas aisé de déterminer si l'idiot est lié aux attaques des loups ou non. Il ne peut donner aucune information cohérente, mais son innocence devrait être assez évidente.

D'une part, il est sujet à la *Terreur* des loups et le simple fait de les mentionner le fait hurler de peur. C'est en partie à cause de la punition qu'Ulric lui a infligée, quoiqu'il ne puisse se souvenir de son passé. Il sait simplement que les loups sont très, très en colère contre lui. Cette terreur étant visiblement sincère, il ne peut pas être la puissance maléfique qui se cache derrière les bêtes.

D'autre part, il porte une petite marque sur le front, en forme de tête de loup ; pour la découvrir, les aventuriers doivent le plaquer au sol et chercher dans sa tignasse dégoûtante. Elle peut aussi apparaître lors d'un mouvement brusque (par exemple, une volte-face pour courir) si un personnage réussit un Test d'**I** (*Acuité Visuelle* +10). Un Test réussi d'**Int** (*Théologie* +10, Initié d'Ulric +10, Clerc d'Ulric +10 par niveau) révèle la signification de cette marque au fer : l'homme a été chassé du clergé d'Ulric pour quelque crime. S'il a eu affaire avec les loups, ou eux avec lui, cela date forcément d'une lointaine époque, car aucun loup ne s'approchera jamais d'une personne maudite par Ulric.

Les villageois supposeront cependant le pire et seront prêts à pendre l'idiot. Les aventuriers peuvent ne rien faire ou tenter de les en empêcher. L'Ancien du village est un fidèle d'Ulric ; il se laissera convaincre de l'innocence de l'idiot par la preuve de son ancienne appartenance à la prêtrise.

Il s'agit évidemment d'une fausse piste destinée à occuper les PJ lorsqu'ils tenteront d'assembler les pièces du puzzle. Même s'ils réalisent que l'idiot ne peut pas *contrôler* les loups, ils pourraient supposer que les attaques sont dues à une malédiction que lui a infligée Ulric et qui le suit où qu'il aille. Ils devraient rapidement réaliser leur erreur — l'idiot ne s'est jamais trouvé à proximité d'une attaque et, parmi tous ceux qui sont morts, bien peu avaient simplement daigné lui dire bonjour. Si Jager accompagne toujours les aventuriers, il tentera de les persuader que l'idiot porte la guigne, pour détourner leurs soupçons.

L'Agneau qui Cachait le Loup

Pendant que les aventuriers visitent les environs avec Jager, plusieurs occasions leur permettent de percer son déguisement, principalement grâce à l'observation de détails qui n'indiquent pas véritablement la nature lycanthrope de Jager, mais qui éveilleront certainement les soupçons. Certains de ces indices, ou même tous, peuvent apparaître après que les PJ se sont mis à lui faire confiance. N'en faites pas trop — laissez les aventuriers les remarquer et en tirer par eux-mêmes les conclusions.

1. En passant à côté d'un villageois qui dépèce un cochon, les aventuriers remarquent que Jager se lèche les babines. Peut-être a-t-il tout simplement faim, mais cette lueur étrange dans son regard...

2. Dans le village, le groupe passe à côté d'une peau de loup mise à sécher sur un mur. En réussissant un Test d'**I**, il est possible de remarquer que Jager serre les dents et que ses poings se ferment. Ce spectacle semble le déranger. S'il est questionné, il répondra : *« Le massacre de ces loups ne peut que rendre les autres encore plus enragés. Les loups sont des bêtes rancunières ! »* Un Forestier qui réussit un test d'**Int** réalisera que cette affirmation est fausse, mais l'attribuera peut-être aux croyances locales.

3. Si les aventuriers se rendent dans la cabane de Jager (qui ne comprend qu'une seule pièce, faiblement meublée. Rien n'a apparemment de valeur à l'exception d'une bourse contenant 38 CO sous une planche du sol), quiconque prend simplement la peine de regarder remarquera qu'il n'y a aucune peau de loup. Si personne n'examine particulièrement les peaux présentes, accordez à chacun un Test d'**I** (Chasseurs/Trappeurs +10) pour noter cette particularité. Jager explique qu'il a peur de tuer un loup au cas où la meute voudrait se venger. La réussite d'un Test d'**Int** permet aux Forestiers de se rendre compte de l'absurdité de cette affirmation, qui peut n'être qu'une autre croyance locale ; quant à savoir si un trappeur expérimenté peut raisonnablement croire en de telles histoires, c'est un autre problème.

Les indices peuvent s'accumuler au fur et à mesure que les aventuriers passent du temps avec Jager :

4. Quelqu'un remarque que ses dents sont particulièrement pointues, ou que sa langue est remarquablement longue — ce n'est pas un des stades de la mutation, mais c'est quand même bizarre.

5. Les personnages ayant la compétence *Soins des Animaux* pourraient remarquer l'odeur qu'exhale le corps de Jager — dans cette région, personne ne sent vraiment la rose, mais Jager possède





une odeur particulière, qui rappelle vaguement un chien qui vient juste de passer sous la pluie. Evidemment, il manipule une grande quantité de peaux d'animaux...

6. Quelque chose surprend ou ennuie Jager et il réagit avec un grondement franchement canin au fond de la gorge — mais ce n'est pas vraiment comme s'il avait aboyé, non ?

7. Juste après le coucher du soleil, les aventuriers marchent dans le village avec Jager. Ses yeux semblent refléter la lumière des torches au moment où il se tourne pour parler — tout comme les yeux d'un grand chat ou d'un *loup*...

8. Si vous devez particulièrement insister, Jager laissera des empreintes de loup lorsqu'il marche, même s'il porte des bottes. Ou bien son ombre aura une tête de loup.

Décidez par vous-même de la quantité d'indices que vous laisserez apparaître, mais évitez d'apporter toutes les informations aux aventuriers sur un plateau d'argent. Une grande partie de l'intérêt de l'enquête disparaîtra si Jager se retrouve soudain surmonté d'un néon clignotant indiquant : *« Je suis un Loup-garou. »*

L'Arbre qui Cachait la Forêt

Les aventuriers et Jager passeront sans doute beaucoup de temps ensemble, les premiers cherchant toutes sortes d'indices sur les attaques des loups et le second tentant de les envoyer sur des fausses pistes. Cette situation est amusante à condition de ne pas dépasser certaines limites ; les aventuriers (et les joueurs) risquent d'être découragés s'ils consacrent beaucoup de temps et d'effort à leurs recherches sans jamais avoir l'impression d'arriver à un résultat.

De plus, Jager ne traîne autour d'eux que dans l'espoir de grappiller quelques indications sur l'emplacement du masque — qui ne lui seront jamais fournies car les aventuriers ne sont pas au courant. Et la patience de Jager finira par s'épuiser tôt ou tard. Pour compliquer la situation, si les aventuriers fouillent les environs pendant trop de temps, Jager ne pourra sans doute pas les empêcher de découvrir le site funéraire.

Le minutage de la phase suivante de l'aventure dépend de vous. Surveillez vos joueurs et repérez l'instant où ils commencent à s'énerver. Placez alors une dernière diversion avant que Jager révèle sa véritable identité.

Nous Voulons des Informations

Jager agit à un moment où il se trouve avec les aventuriers dans un coin isolé au cœur de la forêt. S'il le faut, il s'arrangera pour les y mener. Il semble être d'une humeur particulièrement joyeuse et il siffle sans cesse sur un ton particulièrement discordant pendant la traversée des bois. Les Elfes et les personnages ayant une *Acuité Auditive* trouveront ce bruit particulièrement désagréable car certaines notes difficiles à supporter sont à la limite supérieure de l'audition humaine normale.

Sous couvert de joyeux sifflements, Jager s'adresse à sa meute, l'appelant pour l'attaque. Les hurlements de plus en plus proches des loups y répondent presque instantanément. Le groupe va certainement se placer en position défensive et se préparer à la bagarre. Jager agit de même, se plaçant face à la forêt loin des aventuriers. Les hurlements proviennent de toutes les directions et il est possible d'apercevoir des mouvements furtifs ou le reflet d'un œil dans les broussailles.

Le groupe est encerclé mais les loups restent sur place. Ils ne font pas plus mine de s'en aller. Lorsque tout le monde s'est rassemblé, a préparé ses armes et fait tout ce qu'il y avait d'autre à faire, une léger temps d'attente se produit.

Soudain, Jager fait volte-face. Il a pris la forme d'un loup humanoïde et il glapit : *« Où est le masque ? »* Les aventuriers n'ont, bien sûr, pas la

moindre idée de ce dont il parle. Tout personnage qui échoue à un Test de **Cl** (modifié par +/-20 selon les soupçons que ce personnage a formé sur Jager) balbutiera involontairement « *Quel masque ?* » ou « *Je n'en sais rien !* »

Si les aventuriers admettent qu'ils ne savent rien, refusent de parler ou répondent par un coup de bluff visiblement transparent, Jager perdra patience.

« *Très bien,* — aboie-t-il. — *Vous venez de décider de votre sort.* » Il renverse sa tête et lance un hurlement à vous glacer le sang. Les bêtes chargent et Jager se transforme complètement en loup. Il doit effectuer immédiatement un Test de **Cl** pour la *Frénésie* ; s'il échoue, il se joindra à la curée, sinon il restera en retrait et laissera ses loups faire tout le travail.

Combat !

Vous devez déterminer le nombre de loups. Estimez approximativement la force de combat du groupe et faites apparaître un nombre suffisant d'animaux pour que la lutte soit acharnée — par exemple deux loups pour chaque Guerrier, Forestier ou Sorcier, un ou deux pour chaque Filou, selon la manière dont il se débrouille en combat, et un pour chaque Lettré sans capacité magique. Les loups attaquent de toutes les directions et combattent jusqu'à ce que leurs *Points de Blessure* soient réduits à zéro ou qu'ils soient obligés de quitter le combat à la suite d'un coup critique, par la magie ou à cause des règles psychologiques. Si Jager est tué, le contrôle qu'il a sur les loups disparaît immédiatement et les bêtes abandonnent immédiatement le combat et s'enfuient.

Si les aventuriers sont tués ou immobilisés, Jager s'en va avec ses loups et les laisse à leur triste sort. Il est possible de dépenser normalement des Points de Destin ; les heureux survivants peuvent se rétablir dans la forêt et rendre ensuite à Jager la monnaie de sa pièce, ou bien retourner à Kurtwallen pour se soigner (le village compte un Herboriste). A moins que les aventuriers ne prennent la peine de dissimuler leur retour au village, tout le monde saura rapidement qu'ils ont réussi à s'en tirer. Jager l'apprendra avant longtemps et voudra finir ce qu'il a commencé dès que les aventuriers se décideront à quitter les murs du village.

Non, Vraiment...

Aucun villageois ne va croire les aventuriers s'ils proclament qu'Adolf Jager est un Loup-garou. Et Jager le sait bien — il a consacré beaucoup de temps à se bâtir une couverture. Les aventuriers subiront une pénalité de -30 en **Soc** pour tous les tests effectués en tentant de convaincre les villageois de ce fait. Et s'ils insistent trop, ils seront expulsés du village vers la forêt où leurs ennemis les attendent. La seule manière de faire prendre conscience aux villageois de la nature de Jager est de le faire changer de forme en public.

Des Esprits Soupçonneux

Les aventuriers pourraient attaquer Jager avant qu'il soit prêt à révéler sa véritable forme. Si cela se produit dans la nature, il appellera ses loups et se transformera à leur arrivée. Dans le village, il demandera de l'aide aux villageois — rappelez-vous qu'il y fait figure de héros — mais si les aventuriers le mettent en trop grand danger, il n'aura pas d'autre choix que d'appeler ses loups par des hurlements. La meute vient à son secours en 1D3 tours. Vous devrez décider si les villageois aident à combattre les loups ou non. Ce sont des gens costauds mais les agressions répétées les ont mis dans un état proche de l'hystérie.

Si Jager est démasqué et qu'il survit, il ira se cacher dans la forêt. Etant étroitement lié au site funéraire, il ne peut pas aller très loin. Et si une chasse à l'homme (ou une chasse au loup ?) s'ensuit, Jager offrira sa dernière résistance au site funéraire où ses prédécesseurs sont morts.

Le Masque

Peu après que la lycanthropie de Jager a été démasquée, Gregor — l'enfant qui criait au loup — aborde honteusement les aventuriers, en serrant très fort un objet protégé par un sac. Il le tend à l'un d'eux.

« *J'ai trouvé ceci dans la forêt — c'est ce qui m'a donné l'idée de cette mauvaise plaisanterie. Je ne mérite pas de l'avoir. Peut-être vous aidera-t-il à sauver des orphelins ou à faire autre chose. Je suis trop jeune pour faire comme vous, mais... un jour je serai assez grand et je serai connu à travers tout le pays !* »

Si on le lui demande, Gregor conduira volontiers les aventuriers jusqu'à la clairière où il a trouvé le masque.

A ce moment, si Jager est encore vivant, les aventuriers peuvent se servir de l'objet pour le forcer à se transformer. Sa récupération l'obsède et, à chaque round où il l'a en vue mais pas en sa possession, il doit effectuer un Test de **Cl** pour ne pas changer de forme. Lorsqu'il s'en empare, quel que soit le moment, il courra dans la forêt aussi vite que possible avec le masque entre les mains (ou les mâchoires), car il tient désespérément à le remettre à sa place originale. Dans sa précipitation, il oublie d'effacer ses traces et il est donc facile de le suivre jusqu'au site (+15 à tous les tests correspondants pour les personnages ayant la compétence *Pistage*).

La Purification

Le masque étant entre leurs mains, les aventuriers reconnaîtront automatiquement la corruption qui règne dans la clairière. Cette corruption ne peut être éliminée que d'une manière, par une cérémonie funéraire accomplie selon les rites par un clerc de Mórr. En creusant le sol, on tombe rapidement sur les squelettes qui y sont enterrés. Un Initié ou un Clerc de Mórr saura immédiatement quels sont les actes à accomplir pour purifier le site ; les autres personnages s'en rendront compte s'ils réussissent un Test d'**Int**. Seule cette cérémonie peut briser l'emprise de Tzeentch sur la clairière.

Expérience

Les points d'expérience à recevoir sont les suivants :

20-40	Pour une bonne interprétation ;
10	Pour ne pas avoir fait de mal aux garçons. Si un seul d'entre eux est blessé, tous les aventuriers *perdent* 30 points ;
10	Pour s'être intéressé à l'idiot ;
10	Pour avoir empêché les villageois de lyncher l'idiot ;
20	Pour le personnage qui perce le déguisement de Jager ;
60	Pour la victoire sur Jager ;
40	Pour avoir triomphé des loups ou avoir brisé le contrôle de Jager sur eux ;
50	Pour le personnage qui suggère d'exécuter une cérémonie funéraire convenable afin de libérer la clairière de la malédiction.

La Récompense de Taal

Si les aventuriers parviennent à venger la mort du Clerc, à briser l'emprise de Jager sur les loups et à retirer la malédiction de la clairière, Taal leur accordera automatiquement une grâce. Pendant un mois, ils sont immunisés contre tous les poisons, ils bénéficient d'un temps agréable pour la saison et ils ne sont jamais inquiétés par les animaux prédateurs.

Profils

Les profils ne sont indiqués que pour les personnages-clé de cette aventure ; vous aurez peut-être à en créer d'autres pour les villageois. Selon la précision dont vous avez besoin, vous pouvez régler ce problème de trois manières.

La technique la plus simple consiste à traiter les villageois comme des Humains normaux du *Bestiaire*, en ajoutant les compétences qui vous paraissent appropriées. Si vous voulez d'autres détails, empruntez des villageois "normaux" présentés dans le chapitre *Profils* d'une autre aventure pour **WJRF** — par exemple **Le Seigneur des Liches**. Vous pouvez aussi générer toute une série de Chasseurs, de Pâtres, de Trappeurs et de gens similaires.

Adolf Jager — Trappeur, Loup-Garou

Dans son rôle de trappeur, Jager possède des cheveux bruns et une barbe, il est légèrement voûté et il boite. *« J'avais oublié où j'avais mis mon piège — hi, hi. »* Il est systématiquement vêtu de fourrure. Lorsqu'il abandonne son déguisement, il mesure plus de 1,80 m et fait preuve de qualités dignes des loups : son museau devient protubérant, sa pilosité se développe et vire au gris, ses yeux luisent d'un éclat jaune et d'horribles crocs dépassent de sa lèvre supérieure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	41	4	5	9	57	1	37	75	43	40	33	30

COMPETENCES
Camouflage Rural, Canotage, Déplacement Silencieux Rural, Langage Secret — Forestier ; Orientation, Pictographie — Bûcherons ; Piégeage, Pistage, Reconnaissance des Pièges.

POSSESSIONS
Fourrure (0/1 PA — Tronc), arbalète et carreaux, hachette, 3 pièges à animaux, 12 CO 16/5.

Sous la forme de loup, Jager a le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	50	0	4	4	17	40	2	-	75	43	40	33	-

NOTES : Jager a la capacité d'appeler des loups sur des kilomètres à la ronde et peut contrôler leurs actions à volonté. Il est sujet à la *Frénésie* et, dans cet état, il doit effectuer un Test de **FM** à chaque round pour ne pas se transformer en loup ; pour reprendre la forme humaine lorsque la *Frénésie* s'est achevée, il doit réussir un nouveau Test de **FM**.

Les Loups

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	33	0	2	2	5	30	1		10	10	14	14	-

REGLES SPECIALES
Attaque par *morsure*, avec 20% de risques de provoquer des *blessures infectées*. *Peur* du feu.

Enfants Farceurs : Gregor et ses Amis

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	20	35	2	2	5	38	1	33	19	29	29	29	29

POSSESSIONS
Tenues de loup (0/1 PA — Partout).



Chien de Gregor

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	2	2	2	30	1	-	43	14	43	43	-

REGLES SPECIALES
Sujet à la *Haine* de toute créature qui a blessé ou tenté de faire du mal à Gregor lors des dix dernières minutes. Autrement répand sa bave sur tout le monde et n'importe qui. Attaque par *morsure*. *Peur* du feu.

L'Idiot

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	20	3	4	6	33	1	29	15	15	10	15	15

POSSESSIONS
Gourdin.

DESORDRES
Amnésie ; Démence (voir **WJRF**).

Ken Cliffe

Orque, Mon Arquebuse a Deux Mots à te Dire...

Dans les règles de **WJRF**, nous avons présenté deux armes à poudre portables, le tromblon et le pistolet. Toutes deux provoquent les mêmes dégâts, bien que leurs portées et leur temps de chargement/tir soient différents. Ce n'était en fait qu'un simple clin d'œil envers la possibilité d'utilisation de la poudre. Il est cependant surprenant de voir le nombre d'armes à feu différentes qui existaient dans notre monde lorsqu'il se trouvait au même niveau technologique que le monde de Warhammer ; dans ce chapitre, nous vous proposons de nouveaux types d'armes à poudre et nous approfondissons les règles déjà existantes les concernant.

Modificateurs de Force et de Portée

Selon les règles établies, un pistolet inflige un coup de **F** 3 quelle que soit la portée, aussi bien à bout portant que à 50 mètres. Le système présenté ici permet d'opter pour un plus grand réalisme en faisant varier la force d'une arme à poudre en fonction de l'éloignement de la cible. Nous ajoutons aussi une nouvelle portée, *à bout portant*. Elle correspond à tous les tirs effectués à 3 mètres ou moins.

Dans le *Tableau des Armes à Poudre*, les portées sont présentées de la même manière que dans le *Tableau des Projectiles* de la page 128 de **WJRF**. Cependant, chacune est ici suivie d'un deuxième nombre, indiquant la *Force Effective* (FE) de l'arme à cette distance.

Coût, Disponibilité et Encombrement

Toutes les armes à poudre sont rarissimes, mais certaines peuvent l'être encore plus que d'autres. Les PJ n'auront certainement jamais l'occasion de voir une Jezail en vente libre et, même si cela arrive, le vendeur en demandera alors un tel prix... Et ce n'est pas la seule à être vraiment **très** rare. Les arquebuses et les pistolets de duel sont par comparaison courants, n'étant que légèrement moins fréquents que les pistolets ordinaires et les tromblons. Les tromblons d'affût sont encore un peu plus rares, mais parfois trouvables. Les autres devront certainement être fabriquées sur commande, ce qui fait augmenter leur prix de 1D10 x 10%, à votre discrétion.

Arme	Cout	Enc	Disponibilite
Arquebuse	100 CO	75	Rarissime
Arquebuse à 6 canons	300 CO†	400	Rarissime
Fusil à Baïonnette	125 CO	150	Rarissime
Henricus Salus	175 CO	30	Rarissime
Jezail	—	60	Quasiment inconnu
Patte d'Oie à 4 canons	175 CO†	30	Rarissime
Pistolet de Duel	500 CO	25	Rarissime
Tromblon d'Affût	200 CO	150	Rarissime

† +25% par canon supplémentaire

Description des Armes

Arquebuse

L'arquebuse ressemble à un tromblon, mais sans le canon évasé. Son unique projectile est similaire à une grosse balle de pistolet. Son utilisation est devenue à la mode en Tilée, en Estalie et en Bretonnie, mais comme cette arme encore peu fiable est sujette aux problèmes d'ignition, elle est beaucoup moins appréciée des troupes que de leurs chefs.

L'arquebuse est généralement employée avec un affût — un bâton fourchu qui stabilise le canon allongé et facile la visée et le tir. Une personne qui appuie son arquebuse sur un affût doit consacrer un round à le positionner avant de tirer. D'un autre côté, si elle se passe de cet appui, son jet pour toucher subit une pénalité de -20. Il est possible de se servir d'affûts improvisés, comme le faîte d'un mur, un rocher, un encadrement de fenêtre, etc.

Arquebuse à Plusieurs Canons

L'arquebuse à plusieurs canons est basée sur un élément simple de la logique naine :

Q : Qu'y a-t-il de mieux qu'un fusil ?
R : Beaucoup de fusils.

Cette arme est composée d'un certain nombre de canons d'arquebuse montés côte à côte ou en quinconce. Heureusement, bien peu d'armuriers nains sont assez fous pour fabriquer une arme de ce type avec plus de 10 canons — il faut toujours prévoir le risque d'explosion ! Sa taille et son poids font qu'elle est toujours installée sur un support mobile ; elle ressemble beaucoup aux anciennes Nordenfelts et aux Gatlings de notre propre monde. Tous les canons sont commandés par une seule détente.

Effectuez un jet par canon pour voir si la cible désignée est atteinte, puis refaites un *seul* jet pour chaque échec. Tout coup réussit au deuxième jet aboutit selon la table suivante :

1D6	Resultat
1-2	La créature la plus proche à gauche de la cible.
3-4	La créature la plus proche à droite de la cible.
5-6	La créature la plus proche derrière la cible.

Lorsqu'une créature est atteinte derrière la cible, on suppose que cette dernière a légèrement bougé et a ainsi exposé la victime au tir. Vous *ne* pouvez *pas* tirer avec cette arme sur un mur dans l'espoir d'obtenir ce résultat et de blesser ainsi quelqu'un qui se cache derrière ce mur !

Bien évidemment, une arquebuse à plusieurs canons nécessite une dose de poudre et une balle par canon et par salve.

Fusil à Baïonnette

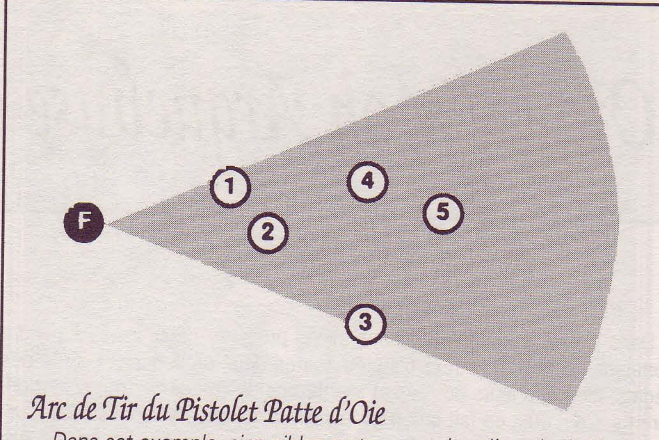
Un des principaux inconvénients des armes à poudre est dû à leur temps de rechargement. Il n'est généralement possible d'effectuer qu'un seul tir avant le combat en mêlée. Le fusil à baïonnette tente de créer un compromis entre ces deux univers. Le canon du fusil assure aussi les fonctions de hampe pour une arme d'hast ou une hache de bataille. Dans la pratique, ce compromis n'avantage aucune des deux armes. Dans les deux cas, les jets pour toucher subissent une pénalité de -10 ; lors de la détermination des effets dus à un problème d'ignition, le résultat du jet est augmenté de +20 car le canon est rendu plus fragile par sa double utilisation.

Henricus Salus

La meilleure façon de décrire cette arme terrifiante qui tire son nom de celui de son inventeur, "Dirty" Henrico Tagliatelli de Sartosa, consiste à la qualifier de gros pistolet ou de petit canon. Ses projectiles étant de la même taille que ceux des arquebuses, elle inflige à la cible des dommages impressionnants, mais son recul terrifiant la rend presque aussi dangereuse pour le tireur car il est concentré sur le poignet de la main qui la tient. A chaque tir, l'utilisateur doit effectuer un Test de *Force* ; en cas d'échec, consultez la table suivante :

F+1D6	Resultat
2-3	Poignet brisé — le bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit l'objet de soins médicaux.
4-5	Poignet foulé — le bras est inutilisable pendant 1D4 heures ; des soins médicaux réduisent cette durée de moitié.
6-7	Poignet foulé — le bras est inutilisable pendant 6D10 minutes ; des soins médicaux réduisent cette durée de moitié.
8-9	Poignet foulé — le bras est inutilisable pendant 1D10 minutes ; des soins médicaux réduisent cette durée de moitié.
10+	Poignet ébranlé — le pistolet échappe à la main du tireur ; celui-ci ne peut rien faire au cours du round suivant.

Le Henricus Salus nécessite deux doses de poudre par tir — mais il se contente d'une seule balle !



Arc de Tir du Pistolet Patte d'Oie

Dans cet exemple, cinq cibles se trouvent dans l'arc de tir. L'arme est du type le plus courant, avec quatre canons. Il faut donc effectuer quatre "jets pour toucher", un pour chaque canon. Trois coups sont réussis. Comme les cibles possibles sont au nombre de cinq, il faut lancer 1D6, en relançant les 6 obtenus. Le premier jet donne 2, indiquant que la cible numéro 2 est atteinte. Le deuxième jet donne 6. Comme il n'y a que cinq cibles, le dé est relancé et donne 4 ; la cible numéro 4 est touchée. Au troisième jet, le dé annonce 2 — la cible numéro 2 est atteinte une deuxième fois !

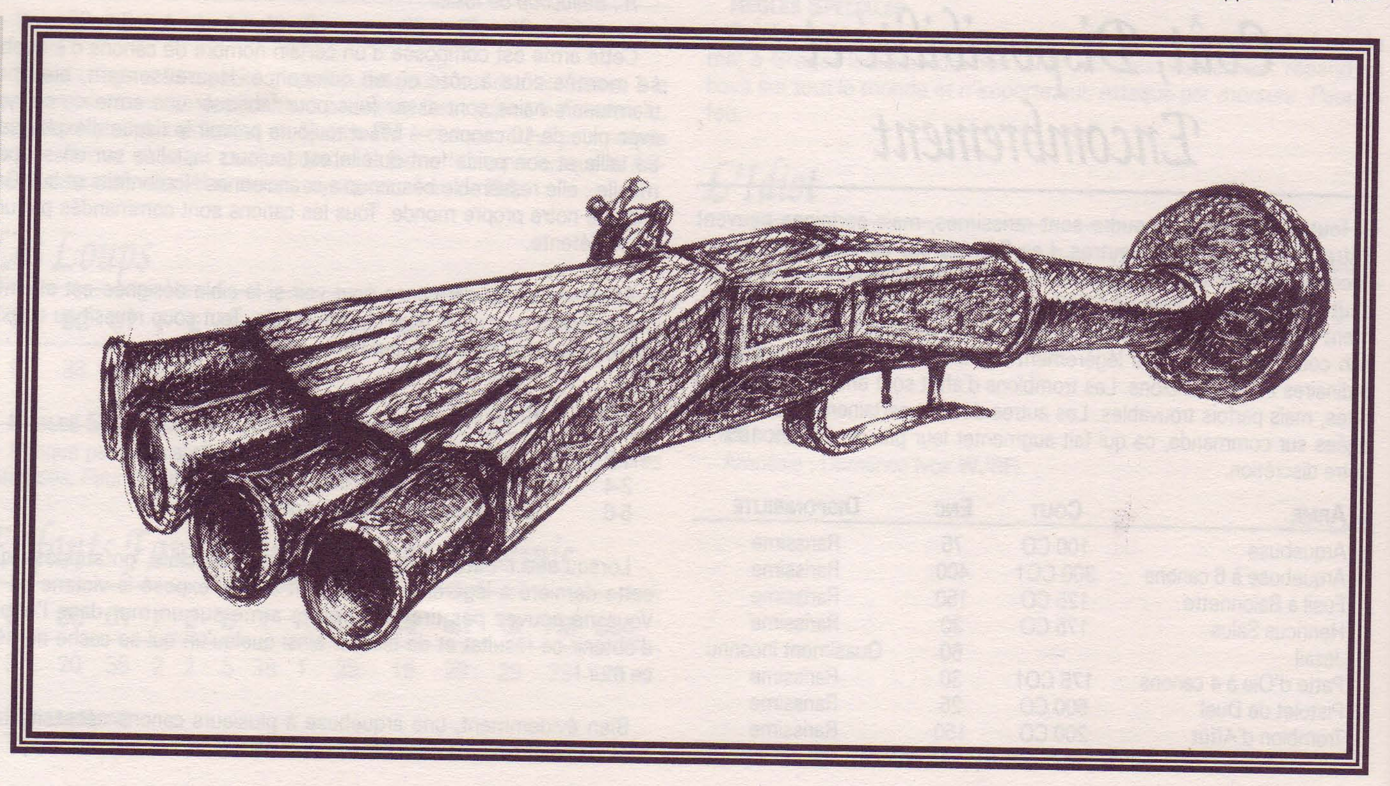
Jezail

Cette arquebuse légère au canon allongé est l'arme à poudre la plus utilisée en Arabie, mais n'est que très rarement parvenue dans le Vieux Monde ; presque toutes celles qui ont fait le voyage se trouvent entre les mains de collectionneurs et de dirigeants. Sa portée est plus longue que celle des arquebuses, mais son pouvoir d'arrêt est inférieur.

Comme l'arquebuse (voir ci-dessus), le Jezail nécessite l'emploi d'un affût.

Patte d'Oie

La Patte d'Oie est à la base un pistolet ordinaire, mais il est muni de quatre canons (parfois cinq ou sept), dont la position rappelle une patte



d'oie. Ce n'est pas une arme de tireur d'élite, mais elle est plutôt impressionnante et elle est très appréciée des capitaines de navire lorsqu'ils font face à une mutinerie. Cette arme est véritablement très efficace lorsque vous tirez sur un groupe (**WJRF**, page 126). A moins que vous, le MJ, n'en décidiez autrement, les aventuriers ne peuvent obtenir que des armes à quatre canons.

En vous basant sur un arc de tir de 45°, déterminez le nombre de créatures pouvant être touchées (une par canon). Effectuez un jet pour toucher pour chaque canon, puis déterminez aléatoirement la cible potentielle qui est touchée. Reportez-vous à l'encadré pour connaître la procédure à suivre.

La Patte d'Oie nécessite une dose de poudre par canon et par salve.

Pistolet de Duel

Certains des armuriers les plus talentueux du Vieux Monde ont consacré de longues heures au service de dandys gâtés et de riches duellistes, à travailler et à améliorer le schéma général du pistolet. Il en a résulté le pistolet de duel — très similaire aux pistolets ordinaires mais de fabrication plus soignée et plus fiable. Les personnages ayant la compétence *Armes de Spécialisation — Pistolet* acquièrent un bonus de +10 au jet d'attaque avec un pistolet de duel et tous les utilisateurs bénéficient de la fiabilité supérieure de l'arme. Les probabilités pour que des problèmes d'ignition se produisent sont réduites de moitié par rapport à un pistolet normal — contrôlez les problèmes d'ignition uniquement lorsque le jet pour toucher est un nombre double pair (c.-à-d. 22, 44, 66, 88 ou 00).

Tromblon

Tout comme le tromblon d'affût (voir ci-dessous), le tromblon peut être chargé avec une multitude de projectiles allant des balles de pistolet aux pierres, en passant par le verre brisé, les clous rouillés et tout ce qui peut tomber sous la main. Pour cette raison, le tir d'un tromblon peut arroser toute une zone et atteindre un certain nombre de créatures proches les unes des autres. La règle optionnelle suivante permet de tenir compte de la dispersion d'un tir de tromblon.

Lors d'un tir sur un groupe (défini dans **WJRF**, page 126), lancez 1D4 pour déterminer l'étendue de la dispersion du tir. Le résultat indique le nombre de créatures pouvant être atteintes. Déterminez individuellement l'effet du tir. Chaque cible touchée encaisse les dégâts normaux. En tirant sur une seule cible qui n'appartient pas à un groupe, la réussite du tir et les dommages sont déterminés normalement.

Une seule dose de poudre est nécessaire pour tirer avec un tromblon, mais il peut envoyer jusqu'à quatre balles à la fois s'il est chargé avec des munitions normales.

Tromblon d'Affût

Le tromblon d'affût est une version agrandie du tromblon, conçue pour être monté sur pivot sur le bastingage d'un bateau ou sur le toit d'une diligence. Comme le tromblon (voir ci-dessus), il peut être chargé de munitions improvisées. Et comme pour le tromblon, son tir peut être dispersé ; utilisez la procédure suivante pour déterminer les effets :

Lors d'un tir sur un groupe (défini dans **WJRF**, page 126), lancez 1D6 pour déterminer l'étendue de la dispersion du tir. Le résultat indique le nombre de créatures pouvant être atteintes. Déterminez individuellement l'effet du tir. Chaque cible touchée encaisse les dégâts normaux. En tirant sur une seule cible qui n'appartient pas à un groupe, la réussite du tir et les dommages sont déterminés normalement.

Le tromblon d'affût nécessite 3 doses de poudre par tir et peut accepter simultanément 6 balles lorsqu'il est chargé de munitions normales.

Une créature dont la *Force* est supérieure à 5 peut se servir d'un tromblon d'affût tenu en main ; ses jets pour toucher subissent alors une pénalité de -10 et, à chaque tir, elle doit réussir un Test d'**I** ou être renversée par le recul et transformée en cible inerte pour le round suivant. Dans ce cas, elle doit aussi réussir un Test d'**E** ou perdre un Point de Blessure, quelle que soit son armure ; si cela fait passer son score en **B** en dessous de zéro, référez-vous à la **Table des Morts Violentes et des Coups Critiques**.

Quelques Réflexions sur les Armes à Poudre

De nombreux MJ — en particulier ceux qui ont pratiqué d'autres jeux de rôle fantastiques où les armes à poudre n'existent pas — peuvent concevoir quelques doutes à laisser les PJ manipuler ces armes. Ils craignent peut-être de les rendre trop puissants et de leur donner un avantage technologique sur la plupart de leurs adversaires et la capacité d'infliger des dommages élevés.

Les joueurs voudront que leurs personnages bénéficient de ces armes pour ces mêmes raisons.

Cependant, si vous étudiez les règles et les probabilités, aussi bien dans ce chapitre que dans le livre de règles, vous réaliserez que les armes à

Tableau des Armes à Poudre

Arme	Bout-Portant	Courte	Portees Longue	Extreme	Temps de Preparatifs Armer/Tirer
Arquebuse	3/4	30/4	60/4	300/3	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Arquebuse à plusieurs canons*	3/4	12/3	24/3	50/3	2 rounds/canon pour armer, 1 round pour tirer.
Fusil à Baïonnette	3/4	12/3	24/3	50/2	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Henricus Salus	3/4	8/4	16/4	50/3	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Jezail	3/4	36/3	72/3	400/2	3 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Patte d'Oie*	3/4	8/3	16/3	50/2	2 rounds/canon pour armer, 1 round pour tirer.
Pistolet	3/3	12/3	24/3	50/2	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Pistolet de Duel	3/4	8/3	16/3	50/2	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Tromblon	3/5	24/3	48/3	250/2	3 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Tromblon d'affût	3/6	24/4	48/3	100/2	4 rounds pour armer, 1 round pour tirer.

Les nombres des colonnes *Portées* sont les portées en mètres/*Force Effective*.
*Ces armes tirent plusieurs projectiles — voir les descriptions individuelles.



poudre ne sont pas aussi puissantes qu'il y paraît. Elles ne sont certainement pas aussi mortelles que certains sorts et objets magiques, par exemple.

Même ainsi, vous aurez parfois à empêcher des PJ bardés d'arquebuses de jouer les Billy The Kid et de tirer sur tout ce qu'ils voient. C'est très facile à faire sans même se montrer déraisonnable :

Ils en Veulent Tous Une

Vous avez certainement déjà vu ce petit éclat de convoitise qui apparaît dans les yeux d'un joueur lorsque son personnage a la possibilité de s'emparer d'une arme à poudre. Mais savez-vous qu'ils sont loin d'être les seuls à éprouver ce sentiment ?

Les hors-la-loi s'emparent des armes à poudre de leurs victimes en même temps que de leur richesse ; les Gardes insistent sur la nécessité de laisser ces mêmes armes sous clé dans leur caserne et découvrent qu'elles ont mystérieusement "disparu" lorsque les aventuriers reviennent les chercher. Et que pourrait bien faire une bande d'Hommes-bêtes avec des barils de poudre ? L'idée même en est insupportable !

Les personnages qui claironnent partout le fait qu'ils transportent des armes de ce type vont attirer l'attention de personnes peu recommandables, tout comme s'ils sortaient leur argent à tout bout de champ. Cette idée permet d'introduire toutes sortes d'aventures rapides : les aventuriers tentent de récupérer leurs armes volées ; les armes volées servent lors d'un meurtre politique ou de cultiste et sont abandonnées sur place pour accuser les PJ ; une chasse désespérée permettra d'empêcher des Hommes-bêtes (ou d'autres) d'accomplir quelque forfaiture avec les armes et la poudre volées aux aventuriers ; etc.

Si vous n'avez pas d'autre solution, une de ces possibilités vous permettra de séparer définitivement les PJ de leurs fusils.

Armes Offensives

Etant bruyantes, peu fiables et par conséquent dangereuses, les fusils rendent nerveux les gens respectueux de la loi. Dans **Middenheim, la Cité du Loup Blanc** (page 27) nous avons appris que certaines armes ne peuvent pas être introduites dans la Cité-Souveraine — la plupart des cités et des grandes villes imposent que les aventuriers confient leurs armes et leur poudre au corps de garde avant de pouvoir entrer.

Temps de Rechargement

La lenteur du rechargement d'une arme à poudre est éprouvante pour les nerfs. En faisant bien respecter les durées des préparatifs, vous ferez réaliser à vos joueurs que l'Inspecteur Harry aurait certainement connu des moments difficiles dans le monde de Warhammer. A la fin, de nombreux personnages ne vont plus supporter de devoir consacrer deux rounds complets à s'occuper de leur arme pendant que les Méchants les chargent ; les tirs se limiteront très rapidement au premier round de combat.

Vous voulez vous montrez vraiment vicieux ? Imposez aux personnages un Test de **Dex** lorsqu'ils rechargent leur arme dans un moment difficile (par exemple lorsque plusieurs Orques accourent vers eux) ; selon la gravité de l'échec, ils seront victimes d'un des problèmes suivants (au choix du MJ) :

- Modificateur de -10 à l'*Initiative* lors du round de tir ;
- Les préparatifs demandent un round supplémentaire — les Orques ne vont-ils pas arriver trop tôt ?
- Problème d'ignition automatique ;
- La poudre a été oubliée — l'arme produit un *clic* qui réchauffe le cœur mais sans autre effet ;
- L'écouvillon est resté dans le canon — l'arme tire normalement, en infligeant le triple des dommages normaux, mais ne peut plus servir jusqu'à la récupération de l'outil.
- La charge a été oubliée — détonation bruyante mais pas de dommage.

Panne Sèche

Plus Nos Héros se servent de leurs armes, plus leur réserve de poudre s'épuise vite. Et lorsque vous êtes perdu en pleine nature, vous pouvez avoir de grandes difficultés pour en obtenir. Aucun alchimiste, aucun Apothicaire à des kilomètres à la ronde et les quelques personnes rencontrées qui pourraient en posséder n'accepteront pas facilement de la partager, quoi que l'on puisse leur offrir. Après tout, les cochers et leurs semblables transportent des armes à poudre parce qu'elles leur servent à sauver leur vie ainsi que celles de leurs passagers. Ils ne sont pas, eux, à la *recherche* de problèmes, comme certaines personnes.

La poudre est *Rare*, comme il est indiqué à la page 295 de **WJRF**. Certaines cités peuvent même imposer des restrictions à sa vente. Vous pourrez donc très facilement faire s'épuiser les réserves des aventuriers, ce qui les amènera considérer le problème. Ils réserveront alors leurs munitions pour des moments très particuliers. Ils réfléchiront à deux fois avant de jouer les Rambo avec des barils de poudre.

Humidité

Les armes à poudre ne fonctionnent pas lorsqu'elles sont humides. Les PJ doivent donc faire très attention à l'endroit où ils les rangent et à la manière dont ils les protègent. Les occasions de détremper la poudre et de mettre hors d'usage les armes pour un bon moment ne manquent pas

— pluie torrentielle, rivières en crue qu'il faut traverser, etc. La poudre est particulièrement sensible à l'humidité quand elle se trouve dans l'arme. Et bien sûr, plus elle est soigneusement protégée, plus il faut de temps pour la sortir. D'un autre côté, si un personnage pense à la ranger dans sa chemise, puis à maintenir constamment un sort *Para-Pluie*, ne vous acharnez pas sur lui. Une telle ingénuité mérite bien une petite récompense.

De Nouveaux Problèmes d'Ignition

Les problèmes d'ignition présentés dans **WJRF**, page 129, traitent trois types d'effet possible ; voici une table plus développée qui vous propose de nouveaux effets.

1D100	Résultat
01-20	Combustion partielle. La poudre ne s'est pas intégralement consumée ; la portée et la Force Effective sont réduites de moitié (en arrondissant au-dessus) pour ce seul tir.
21-50	La charge ne s'enflamme pas ; essayez au prochain round.
51-70	La charge ne s'enflamme pas ; rechargez et essayez à nouveau.
71-80	Combustion lente ou long feu ; l'amorce part mais rien d'autre ne semble se produire. L'arme va cependant partir au round suivant, avec des conséquences pouvant être dangereuses. Quiconque est assez stupide pour regardez l'intérieur du canon avant que la détonation parte encaisse automatiquement un coup à bout portant dans la tête.
81-90	Feu de paille. La poudre autour du bassinet s'enflamme en produisant un éclair brillant, mais l'arme ne part pas. Elle doit être réamorcée avant de pouvoir tirer à nouveau, ce qui prend un round. La **CT** du tireur subit une pénalité de -10 pour le tir suivant, due à une inquiétude compréhensible sur ce qui va se produire...
91-99	Fusion de la balle. La poudre s'enflamme, mais le projectile est soit insuffisamment chargé, soit trop petit pour le canon. La chaleur produite par la combustion de la poudre soude la balle au canon. L'arme est maintenant inutilisable et les risques d'explosion sont de 50% si quelqu'un tente de s'en servir.
00	L'arme explose. L'utilisateur encaisse les dommages normaux, l'arme est détruite.

Neal Harvey, Thomas Boyd et Graeme Davis



L'Apprivoiseur

Une Nouvelle Carrière Elfique pour WJRF

Les Elfes vivent en plus grande communion avec la nature et les créatures vivantes que toutes les autres races humanoïdes du monde de Warhammer. Bien évidemment, leurs dieux reflètent ce fait ; une de leurs principales divinités est Karnos, le Seigneur des Bêtes, que les Humains identifient à leur propre divinité des lieux sauvages, Taal.

Les Humains et les autres races ont domestiqué les animaux en les arrachant à leur environnement et en les domptant ; les Elfes agissent différemment. Ils considèrent comme une barbarie typiquement humaine la technique consistant à briser moralement un animal pour le "mater" ; ils préfèrent obtenir sa coopération volontaire plutôt que de l'asservir. Pour les Humains, cette attitude est en contradiction avec leur goût pour la chasse, mais les Elfes répliquent que, sur le plan "naturel", leur chasse est similaire à celle d'un félin sauvage ou d'une meute de loups. Comme tous les autres chasseurs sauvages, ils n'abattent que ce dont ils ont besoin pour survivre. Pour eux, la chasse n'est pas un sport.



De ces liens avec la nature est née la carrière exclusivement elfique de *Caraidh* ou Apprivoiseur. Tous les Elfes ont en eux la capacité d'apprivoiser les animaux ; chez certains, elle est complètement innée, tandis que d'autres la développent durant leur existence. Les Apprivoiseurs font évoluer leur affinité naturelle pour une espèce animale spécifique jusqu'à un degré extraordinaire. Il leur est même arrivé de combattre au côté des armées elfiques, accompagnés de leurs bêtes, pour la défense de leurs demeures forestières.

Les Apprivoiseurs vivent avec les autres Elfes dans leurs habitats sylvains. Ils ne sont pas particulièrement solitaires et se lient assez facilement à leurs semblables. Néanmoins, un Apprivoiseur peut quitter la communauté avec ses bêtes pour vivre une vie d'aventures.

Devenir un Apprivoiseur

La carrière d'Apprivoiseur est ouverte à tout Elfe fidèle de Karnos et peut être abordée à partir de toute autre carrière. En même temps qu'il dépense les 100 points d'expérience nécessaires au changement de carrière, le personnage doit vivre un certain temps en forêt, de préférence avec un ou plusieurs Apprivoiseurs qui se chargeront de son apprentissage.

En terme de jeu, le MJ doit traiter ce cas de la même manière que les autres changements de carrière (n'hésitez pas à consulter *Cent Fois sur le Métier...* de **Repose Sans Paix**) en gardant à l'esprit que l'apprentissage initial *doit* se faire dans un environnement forestier.

La première étape à accomplir est la détermination de l'espèce qui a des affinités avec cet individu. Les méthodes possibles sont au nombre de trois. Le MJ la détermine tout seul en tenant compte de la personnalité du personnage ; le joueur et le MJ en discutent et s'accordent sur une espèce ; le joueur effectue un jet sur la table suivante :

1D20	Espece	Titre d'Apprivoiseur
1-4	Ours	Caraidh Bruinn
5-8	Sanglier	Caraidh Much
9-10	Faucon	Caraidh Iolair
11-12	Cheval	Caraidh Aech
13-16	Chien	Caraidh Cu
17-20	Chat Sauvage	Caraidh Cadhmorr

Ce sont les espèces qui accordent le plus fréquemment leur amitié. Selon certaines rumeurs, il en existe d'autres mais cela n'a été que rarement prouvé, même auprès des autres Elfes. On dit, par exemple, que, parmi les Elfes Hauts, de rares membres d'âge vénérable de la plus haute noblesse sont nés avec le don d'apprivoiser les dragons, qui est inné ou n'est pas. Ils étaient les Chevaucheurs de Dragons, les *Beith-Caradan*, qui ne sont pour certains que des personnages fabuleux et qui, pour d'autres, dorment au plus profond des forêts avec leur monture et attendent que l'heure vienne où ils devront sauver la race elfique d'une destruction assurée.

Description de la Carrière d'Apprivoiseur

Plan de Carrière

Animal	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Chat Sauvage	+1	+10		+1		+1	+20				+10		+10	
Cheval	+1			+1	+2	+2					+10	+10		
Chien	+1	+10				+2	+10			+10	+10	+10		
Faucon	+1	+10	+10			+1	+20			+10	+10			
Ours		+10		+2	+2	+2						+10		
Sanglier		+10		+1	+1	+2	+10					+10	+10	

Compétence

Appel des Animaux†
Dressage
Emprise sur les Animaux*
Orientation
Pistage*
Sixième Sens
Soins des Animaux

* En entrant dans cette carrière, un Apprivoiseur acquiert automatiquement ces compétences, mais *exclusivement* pour l'espèce concernée. Pour être totalement opérationnelles, elles doivent être acquises normalement avec des points d'expérience.

†Cette nouvelle compétence n'est accessible qu'aux Apprivoiseurs. Ceux-ci peuvent appeler un certain nombre d'animaux de l'espèce concernée à tout moment, à condition qu'ils se trouvent dans une forêt abritant ses représentants (en fait dans n'importe quelle forêt du Vieux Monde).

L'Apprivoiseur effectue un Test de **Cd** ; en cas de réussite, les animaux apparaissent au bout de 2D10 minutes et ils seront au nombre de :

Chat Sauvage	1D3
Cheval	1
Chien	1D3
Faucon	1
Ours	1
Sanglier	1D3

Un Apprivoiseur ne peut pas effectuer un nouvel appel tant qu'il est accompagné par les bêtes du dernier appel.

De plus, un Apprivoiseur acquiert d'autres compétences variant selon l'espèce qui lui est attachée :

Chat Sauvage Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural.
Cheval Acuité Auditive ; Equitation — Cheval ; Fuite.
Chien Acuité Auditive ; Bagarre ; Violence Forcenée.
Faucon Coups Précis ; Esquive ; Fuite.
Ours Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Coups Puissants.
Sanglier Bagarre ; Coups Précis ; Violence Forcenée.

Dotations

Aucune dotation particulière n'est associée à la carrière d'Apprivoiseur, mais tous portent généralement des armes et des vêtements rappelant leur espèce amie ; ainsi, le *Caraidh Much*, ou Ami des sangliers, apprécie les dagues courbes dont la forme rappelle leurs défenses, alors que le *Caraidh Bruinn* et le *Caraidh Cadhmorr* (respectivement Ami des ours et Ami des chats) se servent de coups-de-poing munis de griffes.

Débouchés

Initié (Karnos)
Danseur de Guerre
Eclaireur



Après avoir abordé cette carrière et déterminé l'espèce qui lui correspond, le nouvel Apprivoiseur doit se rendre seul dans la forêt et, avec l'aide de sa compétence *Emprise sur les Animaux*, se lier avec un ou plusieurs de ses représentants. Le nombre maximal d'animaux avec lequel il est possible de se lier à un moment donné est indiqué dans la description de la carrière.

Les Animaux en Combat

Tous les Apprivoiseurs peuvent ordonner à leurs compagnons animaux de se battre à leur côté. Cela nécessite un Test de **Cd** (basé sur le score en **Cd** de l'Apprivoiseur).

Chat Sauvage

Les *Caraidh Cadhmorr* sont toujours accompagnés des grands Chats Sauvages du Vieux Monde (voir **WJRF**, page 233). En début de combat, un Chat Sauvage *bondit* toujours après avoir chargé.

Cheval

Les *Caraidh Aech*, ou amis des chevaux, montent souvent le cheval auquel ils sont liés. De rares individus peuvent être unis à tout un équipage de chariot. Si l'Apprivoiseur réussit un Test de **Cd** au début d'un combat, l'animal peut se comporter en tout point comme un destrier (voir **WJRF**, page 234) et il effectue tous ses Tests contre la *Peur* avec le score de **Cd** de l'Apprivoiseur et non le sien ; l'Apprivoiseur bénéficie d'un bonus de +20 pour tous les Tests de *Risque* lorsqu'il est en selle ; ce bonus comprend le bonus de +10 normal pour la compétence *Equitation*.

Chien

Les chiens du *Caraidh Cu* sont des chiens de chasse que les Elfes élèvent. Ils doivent être considérés comme des chiens de guerre (**WJRF**, page 235).

Faucon

Les faucons possèdent le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	40	0	1	1	3	50	1	-	6	6	6	6	-

Si une attaque réussie inflige des dommages supplémentaires (**WJRF**, page 122), l'attaque n'inflige pas de dégâts normaux, mais 1 point de dommage à la tête, et la cible a droit à un Test d'**I** pour ne pas perdre un œil (bonus de +10 si elle porte un casque couvrant le visage ou une quelconque visière). Les faucons volent comme des *Piqueurs* et possèdent des protections normales contre les tirs de projectiles (**WJRF**, page 129).

Ours

Les ours possèdent le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

Les ours combattent avec deux attaques de *Griffes*. Les ours blessés sont sujets à la *Frénésie* et provoquent la *Peur* chez les créatures de moins de 3 mètres.

Sanglier

Les sangliers de forêt généralement associés aux *Caraidh Much* sont plus petits que les sangliers de plaine décrit dans **WJRF** (page 245) qui servent de monture aux Gobelins. Ils ne peuvent pas servir de monture. Leur profil est le suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	3	3	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Les sangliers possèdent une attaque de *Corne* ; ceux qui accompagnent un Apprivoiseur ne provoquent pas de *blessures infectées*. Les sangliers blessés sont sujets à la *Frénésie*.

Karnos, Seigneur des Bêtes

Description : Considéré par certains théologiens humains comme une représentation de Taal, le dieu de la nature et des lieux sauvages du Vieux Monde, Karnos est une des principales divinités du panthéon des Elfes des Bois et il est le maître des animaux des forêts, au sein desquelles ce peuple vit. Il est le patron des Apprivoiseurs et il est vénéré par certains Eclaireurs et Chasseurs elfes.

Karnos est généralement représenté sous la forme d'un être composite de plus de trois mètres de haut, avec un corps d'Elfe et la tête et la queue d'un cerf. On dit aussi qu'il peut prendre l'aspect de n'importe quelle créature de la forêt à volonté.

Alignement : Neutre. La nature n'avantage pas plus le bien que le mal, et Karnos en fait autant.

Symbole : Comme Taal, Karnos est représenté par une tête de cerf dont les bois ont plusieurs branches. Ses Clercs s'habillent de la même manière que les autres Elfes.

Zone d'Influence : Habitats elfes dans tout le Vieux Monde.

Temples : L'ensemble de la forêt est le temple de Karnos ; quel que soit l'endroit où vont ses bêtes, il y est présent. Certains lieux ont cependant une importance plus particulière pour son culte : certaines clairières naturelles, des rochers, des arbres, etc. Un Elfe Sylvain reconnaît automatiquement ces lieux, mais les représentants des autres races en sont incapables. Les Elfes tenteront presque toujours d'éloigner les autres races de ces terres sacrées.

Amis et Ennemis : Les fidèles de Karnos sont en général bien disposés envers les autres Elfes Sylvains et les adeptes de Taal, de Rhya et de la Foi Antique. Pour eux, Karnos n'est pas un des aspects de Taal, c'est ce dernier qui est un mélange de différentes divinités elfiques dont Karnos. Dans l'ensemble, les fidèles de Karnos ne s'intéressent guère aux fidèles des autres divinités du Vieux Monde et ils éprouvent pour les cultes du Chaos et les divinités gobelinoïdes une haine inébranlable.

Jours Sacres : Karnos possède deux grands jours sacrés : le milieu du printemps, lorsque la nourriture devient abondante et que les animaux mettent bas, et le milieu de l'automne, lorsque toutes les espèces doivent se préparer pour la venue de l'hiver. Les dates de ces fêtes ne sont pas fixes dans le Calendrier Impérial ; elles sont calculées à partir de différents signes naturels selon une méthode établie par la tradition elfique et elles peuvent varier d'une année à l'autre.

Conditions Requises pour le Culte : Tout Elfe Sylvain peut devenir un fidèle de Karnos ; la plupart vénèrent l'ensemble du panthéon elfique sylvain à différents degrés.

Commandements : Tous les fidèles de Karnos doivent suivre les commandements suivants : ne jamais faire de mal à un animal, excepté pour se défendre ou pour obtenir de la nourriture (les chasses elfiques étant toujours suivies de grandes fêtes, la chasse est acceptable) ; ne jamais laisser faire de mal à un animal, sauf dans les mêmes circonstances ; faire tout son possible pour chasser des forêts les Gobelinoïdes, les Hommes-bêtes et les mutants du Chaos.

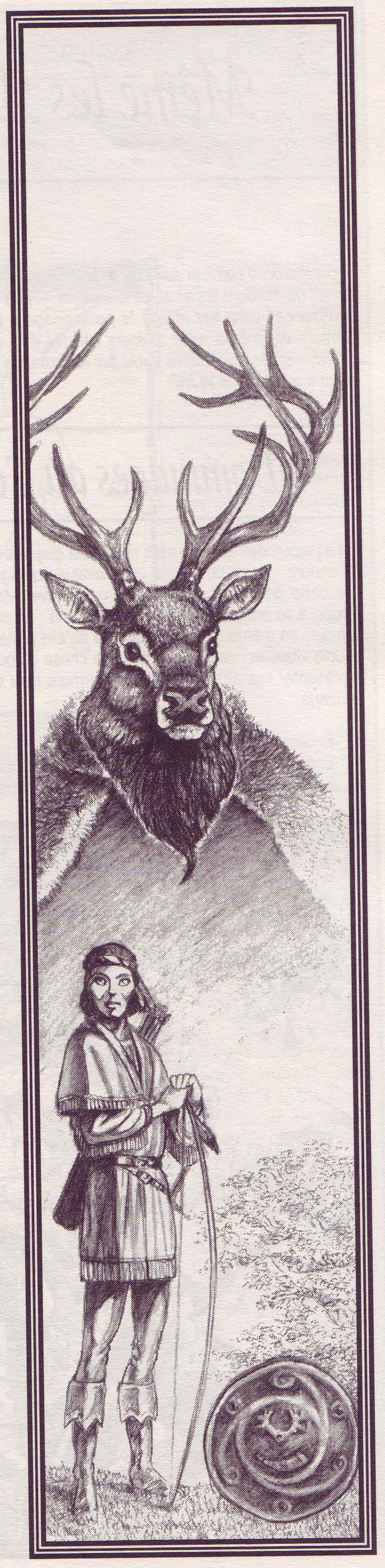
Utilisation de Sorts : Les Clercs de Karnos peuvent utiliser toute la Magie Mineure, la Magie Elémentaire et les sorts de Magie Druidique à l'exception de *Drain des Puissances Telluriques* et de *Création d'une Clairière Sacrée.*

Competences : Les Initiés de Karnos acquièrent *Emprise sur les Animaux* au lieu de *Langage Secret — Classique.* Les Clercs de Karnos peuvent effectuer un *seul* jet sur la *Table des Compétences Initiales des Forestiers* à chaque niveau, en recommençant si le résultat indique une compétence déjà acquise. Elles viennent s'ajouter aux compétences indiquées pour chaque niveau dans le livre de règles (page 151). Les Clercs de Karnos peuvent acquérir la compétence *Appel des Animaux* à chaque niveau supérieur à Initié, à chaque fois avec une nouvelle espèce.

Epreuves : Les Epreuves de Karnos concernent toujours la défense de la forêt et de ses animaux. Il s'agit généralement de chasser ceux qui menacent les bêtes, qu'il s'agisse d'un trappeur humain solitaire ou de troupes guerrières gobelinoïdes ou du Chaos. Dans des cas plus rares, l'épreuve consiste à soulager des souffrances animales — en libérant les bêtes capturées pour des combats d'arènes. Ces épreuves-là ont provoqué des conflits avec les Humains dans le passé, mais les distractions du type harcèlement d'ours se sont raréfiées et les Humains les considèrent de plus en plus comme des barbaries dont ils peuvent se dispenser.

Graces Divines : Les compétences les plus favorisées par Karnos sont toutes celles qui concernent les animaux — *Soins des Animaux, Dressage, Emprise sur les Animaux, Equitation* et *Acrobatie Equestre* et éventuellement d'autres, selon les circonstances. Les Tests les plus favorisés sont essentiellement ceux de **Cl** et de **Soc** lorsque des animaux sont concernés. En de rares occasions, il peut accorder une unique utilisation de la compétence *Appel des Animaux.* Les punitions, bien évidemment, auront le plus souvent les effets inverses des grâces ; Karnos peut aussi infliger à un personnage la pénalité magique *Aversion des Animaux* (**WJRF**, page 138).

Graeme Davis



Même les Armures ont des Sentiments…

*On reproche souvent aux jeux de rôle fantastiques de proposer des systèmes qui rendent les armures éternelles — peu importe la douleur et les souffrances dont est affligé le personnage **à l'intérieur** de l'armure, l'armure elle-même reste toujours intacte. Voici un système simple pour déterminer les dommages subis par les armures et qui s'intègre parfaitement aux règles de **WJRF**.*

Dommages au Combat

La plupart des coups portés n'infligent que des dommages négligeables à l'armure — une bosse sur une cuirasse, quelques maillons cassés sur une cotte de mailles, rien de *vraiment* grave. Malgré tout, de temps en temps, il se produit un effet plus important : un coup dévastateur démolit l'armure en même temps que la chair qu'elle protège, une courroie ou une boucle vitale est coupée, ou quelque chose d'équivalent se produit. Pour représenter ces effets, une pièce d'armure sera endommagée si la zone couverte :

- Encaisse un coup critique ;
- Encaisse un coup qui inflige des *dommages supplémentaires* ;
- Encaisse un coup alors que le résultat du jet pour toucher est 01 ;
- Est atteinte par un coup de *Force* 7 ou plus, que des dommages *soient* réellement infligés *ou non*.

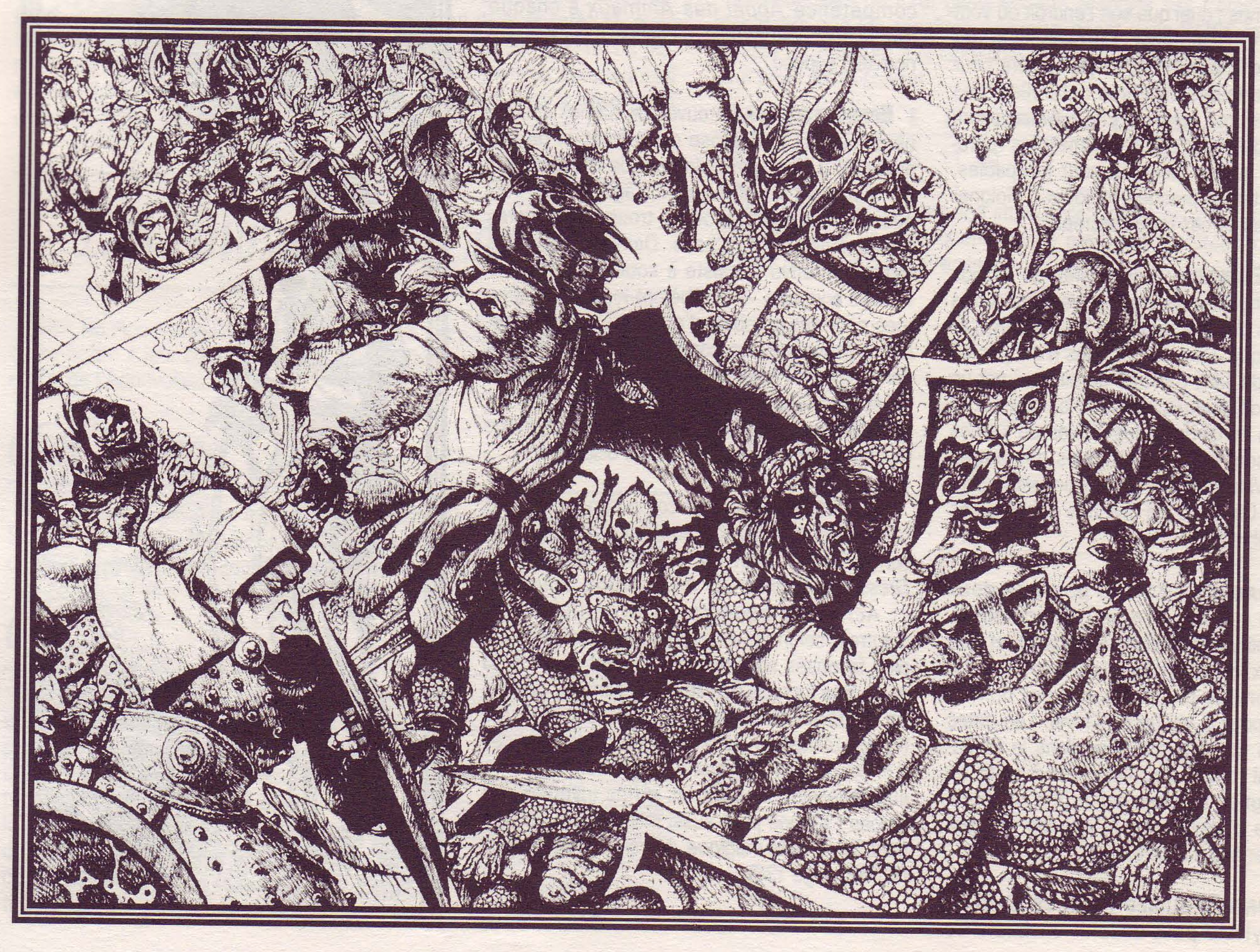
La pièce d'armure endommagée garde le même encombrement mais n'assure plus aucune protection jusqu'à son remplacement ou sa réparation.

Armure Multicouche

Lorsqu'un personnage porte plusieurs pièces d'armure sur la même partie du corps — fer par dessus mailles, par exemple — l'élément intérieur est généralement indemne *sauf* si les dommages sont dus à un coup critique ou à un coup de *Force* 7 ou plus. Dans ces deux cas, *toutes* les armures non-magiques d'une localisation sont endommagées.

Armure Magique

Les armures magiques sont bien plus résistantes que les autres. Une pièce d'armure magique n'est pas automatiquement endommagée : lorsqu'une des conditions précédemment indiquées est remplie, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, l'armure perd 1 point de protection. Lorsque ses PA sont réduits à zéro, elle est considérée comme endommagée.



Bouclier

Le cas des boucliers est un peu différent de celui des autres pièces d'armure, puisqu'ils protègent toutes les localisations.

Un bouclier est endommagé lorsque le coup porté provoque des dommages d'armure. Si ceux-ci sont dus à un coup critique ou de *Force* 7 ou plus, l'armure de la localisation indiquée est aussi endommagée ; dans le cas contraire, elle reste intacte.

Un bouclier endommagé pour la première fois continue de protéger normalement ; mais, à la deuxième fois, il est détruit. Vous devez donc noter très soigneusement si le bouclier de votre personnage est *intact*, *endommagé* ou *détruit*.

Nous considérons que tous les matériaux d'un bouclier détruit sont complètement arrachés de la bosse métallique (ombron). Ce bouclier n'assure plus aucune protection, mais la lourde bosse, toujours intacte, peut servir pour parer avec une pénalité de -20. Les personnages possédant la compétence *Armes de Spécialisation — Armes de Poing* peuvent s'en servir comme d'une arme (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Bouclier Magique

Un bouclier magique réagit de la même manière qu'un bouclier normal, mais lorsqu'il est endommagé, il perd 1 point d'armure. Il n'est détruit qu'au moment où ses PA sont réduits à zéro. La bosse d'un bouclier magique n'a pas de propriété spéciale mais elle peut servir d'arme à un personnage compétent comme indiqué ci-dessus.

Dommages Hors Combat

Il existe une grande variété d'événements, tels certains sorts, le feu et les chutes, qui peuvent endommager une armure (et le personnage qui la porte) sans qu'il y ait combat — ou, ce qui est plus important, sans affecter une localisation particulière du corps comme cela se produit en combat.

Lorsqu'un personnage en armure encaisse des dégâts sans que cela soit sur une localisation spécifique, appliquez la procédure suivante :

1. Calculez les dommages de base de l'evenement. C'est le résultat du jet de dommage, avant l'application des ajustements dus à l'*Endurance* et aux autres facteurs.

2. Appliquez les modificateurs en fonction de l'origine des dommages. Les modificateurs sont les suivants :

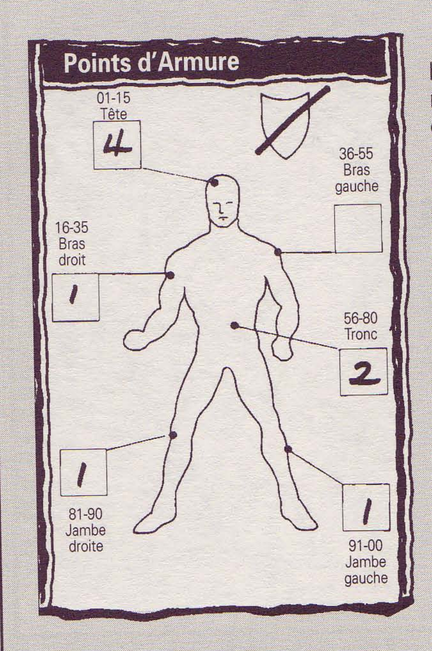
Feu magique	x 1/2
Eclair magique	x 1/2
Autre projectile magique	x 1
Souffle de dragon, etc.	x 1/2
Feu non-magique	x 1/4
Bombe incendiaire	x 1/4
Bond/chute	x 1
Echec au Test de *Risque*	x 1/4
Problème d'ignition d'armes à poudre	x 1/2
Bombe explosive	x 1
Ecrasement/Constriction	x 1
Projectile magique esquivé	x 1/2, *cumulatif*
Attaque de *Force* 7 +	x 2, *cumulatif*

Les fractions sont arrondies au plus bas. Les poisons et les maladies n'affectent *jamais* l'armure d'un personnage.

3. Controlez les dommages d'armure. Lancez 1D6 pour chaque élément d'armure porté par le personnage et comptez ceux qui ont un résultat *inférieur* aux dommages de base modifiés.

Exemple de Dommages Hors Combat

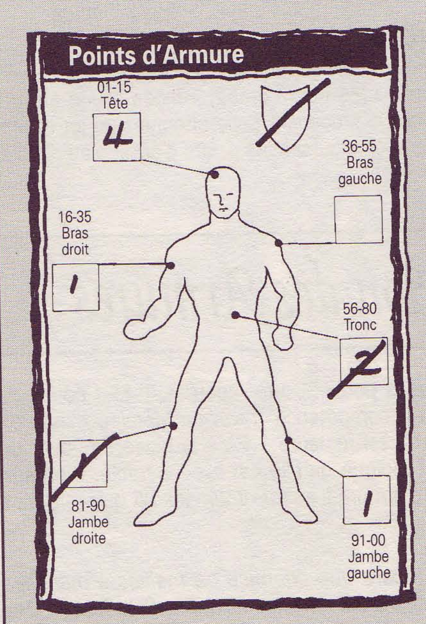
Max le Guerrier est atteint par un sort de *Boule de Feu* et encaisse 8 points de dommage sans tenir compte de son *Endurance* ; l'échec de son esquive ne permet pas de les réduire à 4. Max a perdu son bouclier dans une bataille antérieure et il porte l'armure suivante :



Les dommages de base du sort sont 8, réduit de moitié puisqu'il s'agit d'un feu magique. Max porte cinq pièces d'armure non-magique (nous traiterons le cas de son casque magique par la suite) ; son joueur lance donc 5D6 et compte ceux qui ont pour résultat 1-3.

Les scores des dés sont 3, 1, 1, 5 et 4 — trois dés sont retenus et indiquent que trois éléments d'armure sont endommagés.

L'étape suivante consiste à déterminer la localisation des trois éléments abîmés. Le premier jet indique 38 — le bras gauche ; Max n'a pas d'armure sur ce bras (il comptait sur le bouclier qu'il a perdu), les dés sont relancés et donnent 88 ; la jambière droite est atteinte. Le deuxième jet indique 66, endommageant la cuirasse de Max et le troisième jet donne 70 — un autre coup au tronc qui porte sur la chemise de mailles.



Le cas du casque de Max est résolu en dernier. Comme il est magique, il ajoute 4 au score du D6 ; comme ce résultat ne peut pas être inférieur à 5, la Boule de Feu n'affecte pas le casque.

Après l'application des effets du sort, voici le nouvel état des protections de Max.



4. Determinez la localisation des dommages d'armure. Après avoir déterminé le nombre d'éléments affectés, effectuez un jet dans le tableau de localisation des coups pour connaître chaque élément endommagé. Recommencez les jets indiquant une zone sans armure, mais sans relancer une troisième fois.

Lorsqu'une localisation est couverte par plus d'un élément d'armure (ex. fer sur mailles), commencez par l'extérieur et progressez vers l'intérieur.

Armure Magique

Pour déterminer les dommages hors combat infligés à une armure magique, suivez normalement la procédure mais effectuez un jet séparé pour chaque élément magique en ajoutant ses points d'armure au résultat du D6.

Réparation des Armures

Les armures endommagées peuvent être réparées. Il faut pour cela qu'une personne possédant la compétence *Travail du Métal* réussisse un Test de **Dex**. Chaque test réussi restaure 1 PA à la pièce en cours de réparation. L'échec du test indique qu'elle est irrécupérable. Bien sûr, après réparation, une pièce d'armure a au maximum les PA qu'elle avait à l'origine.

Exemple : un forgeron répare une chemise de mailles à manches longues dont la manche gauche a été rendue inutilisable. Si le Test de ***Dex*** *est réussi, la manche est remise en état et retrouve son 1 PA d'origine. Si le test échoue, la manche est irrécupérable.*

Armure de Cuir

Les armures de cuir réagissent de la même manière que les armures de métal ; pour la réparation, la compétence *Confection* est préférable au *Travail du Métal*.

Bouclier

Les boucliers endommagés ou détruits ne peuvent pas être réparés — il faut en fabriquer un neuf.

Armure Magique

La réparation des armures magiques demande les compétences *Conscience de la Magie* et *Fabrication d'Objets Magiques* en plus de *Travail du Métal* ; le test est basé sur la moyenne des scores d'**Int** et de **Dex**. Son échec indique que toute la pièce d'armure perd ses capacités magiques et devient alors une pièce d'armure non-magique — et endommagée — du même type.

Les armures de mithril ne peuvent être réparées que par un artisan nain possédant à la fois la compétence *Travail du Métal* et des scores en **Int** et en **Dex** supérieurs à 30.

Protections Magiques

Si un personnage possède une protection magique contre une forme particulière de dommage — un sort d'*Invulnérabilité contre les Projectiles* ou une *Robe de Résistance contre le Feu*, par exemple — l'armure et les autres équipements du personnage bénéficient des mêmes protections.

Lorsque la protection magique réduit les dommages provoqués par une créature ou un type d'arme, comme un *Anneau de Protection* contre les épées, les dommages d'armure sont déterminés normalement.

Enfin, si le personnage bénéficie d'une protection magique qui réduit les dommages infligés par autre chose qu'une arme, comme un *Anneau de Protection* contre le feu, la réduction est appliquée au calcul des dommages de base.

Magie Anti-Armure

Certains sorts, armes et attaques magiques sont conçus pour avoir un effet particulier sur les armures. Ces attaques ne sont pas concernées par le système des dommages d'armure et sont appliquées exactement comme il est indiqué dans leurs descriptions.

Graeme Davis



Y a-t-il un Docteur dans la Maison ?

« Ecoute, il faut la retirer. Tu n'as pas le choix. »

« Ouille. Au nom de Mórr, tu ne toucheras pas à ma jambe avec ce couteau. »

« Eh bien, si tu ne me laisses pas m'en occuper — il faudra bien extirper cette pointe de flèche, tu sais — je me vois donc dans l'obligation de t'emmener chez un médecin. »

« Super... aïe. Et avec quoi allons-nous le payer — de bonnes paroles ? »

« Il se trouve que je connais un médecin aux tarifs très raisonnables, il n'est donc pas nécessaire que tu t'en inquiètes. »

« Qu'est-ce que ça veut dire, raisonnables, aucun n'applique de tarifs rai... NON ! Tu ne veux pas parler de... C'est un dingue ! Shallya, aie pitié de moi, ne ***le*** *laisse pas me toucher. Je préférerais plutôt garder cette flèche. Si tu m'emmènes chez lui, je... oh... AH... ARGHHHH. »*

« Bon... Tu n'es plus en état de discuter, le problème est donc réglé — ce sera Erich. Alors... »

Introduction

A un moment ou à un autre, tout personnage aura besoin de soins médicaux. Diverses institutions assurent ce service, mais les circonstances peuvent réduire le choix des aventuriers. Les médecins sont onéreux. Le Temple de Shallya posera des questions indiscrètes. L'escale la plus probable se fera donc chez un indépendant comme Erich Hinfällig. Une visite discrète chez lui garantit un joli rafistolage à un prix très modéré. Cependant, comme avec tous les médecins, il n'est pas facile d'être reçu sans rendez-vous, ainsi que le fait énergiquement remarquer Hartwig, son assistant halfeling.

Installation

La clinique d'Erich est située dans une maison délabrée du secteur Ostwald de Middenheim. Ou bien en n'importe quel endroit qui vous convient ; la plupart des cités abritent quelques-uns de ses congénères. On les rencontre généralement dans les quartiers les plus pauvres, où les interférences avec la Guilde des Médecins sont très réduites.

Réputation

Erich est extrêmement bon marché — en moyenne, il demande le tiers de ce qu'un chirurgien officiel ferait payer. Si le personnage décide de se passer de drogues, l'ensemble des soins peut coûter moins de la moitié d'une consultation normale !

Les classes inférieures et la pègre — qui constituent l'essentiel de sa clientèle — considèrent Erich comme un bon médecin, qui demande un prix correct pour un boulot correct : *« Bon, si tu peux pas t'payer du boulot comm'y faut, t'as qu'à voir Erich. Il m'a raccommodé que'ques fois — tiens, r'garde. D'acc, les cicatrices sont pas parfaites ; d'tout' façon j'avais pas l'intention d'aller au Bal de la Gravin c't'année. Et ç'a bien tenu. Malgré tout, un conseil d'ami — quoi que tu fasses, le laisse pas t'mettre hors d'état ... t'pourrais finir avec une jambe en moins si t'l'as pas à l'œil. J'blague pas ! »*

Des aventuriers le connaissent aussi : *« Essayez le vieil Hinfällig. Il m'a parfois rendu service et il est pas trop mauvais. Et pas cher en plus. Je me suis fait mordre par un chien en essayant de... récupérer quelques biens, je suis allé voir le vieil Erich. Il m'a donné une sorte de pâte à frotter dessus — ça puait plus que des aisselles d'Ogre. Et ça a marché. Ouais, vu que vous travaillez dans la même branche que moi, je vous conseille Erich, parce que vous pourriez tomber sur pire. Quand vous le verrez, mentionnez mon nom. »*

Les membres de la Guilde des Médecins et les autres professionnels des classes supérieures ne le connaissent pas sous son identité actuelle, mais ils se souviendront peut-être de sa vie passée (voir Erich Hinfällig) : *« Erich ? Oh, oui. Je me souviens d'Erich... Erich Carroburg si ma mémoire ne me fait pas défaut. Oui, très doué ; un don inné pour le bistouri si vous voulez m'en croire. Il aurait pu aller loin mais... et bien, il n'était après tout qu'un homme, et comment résister à de tels événements ? Je ne sais pas ce qu'il est devenu ; il s'est littéralement évaporé. Il a probablement fini dans le ruisseau, avec une bouteille pour seule amie... Quelle honte. Un vrai talent qui a été gâché. »*

Erich Hinfällig

Erich Hinfällig est un vieil homme fatigué. Il paraît 55 ans mais n'en a que 34. Il mesure 1,75 m et son corps a tendance à se ramollir. Ses cheveux sont parfaitement blancs, longs et mal peignés, ses yeux noisette clignotent de manière incontrôlable. Son trait le plus marquant est sa jambe gauche — ou plutôt l'absence de celle-ci. Il a été forcé de s'amputer lui-même à la suite d'une blessure infligée par une arme du Chaos.

Cette expérience a évidemment marqué à jamais l'esprit du jeune docteur. Il se mit à boire pour oublier, mais rien n'arrêtait les cauchemars ; il but pour stabiliser sa main, mais les tremblements ne firent qu'augmenter. Ses patients exprimèrent une grande compassion et s'en allèrent consulter ailleurs. Cela marqua sa fin. En quittant Nuln, il abandonna Erich Carroburg derrière lui — et ainsi naquit Erich Hinfällig. Pendant deux ans, il chancela d'un boulot à un autre, plongeant de plus en plus profondément dans l'alcool et le désespoir. Il se retrouva à Middenheim, logeant dans une maison délabrée et abandonnée, brisé et sans aucun espoir.

Ses compagnons de chambrée — et en particulier un voleur halfeling nommé Hartwig — prirent rapidement conscience de sa connaissance de la médecine. Il se laissa convaincre de s'occuper de temps en temps de blessures ne pouvant être montrées à des médecins "officiels" et il obtint quelques bons résultats. Le désespoir avait accompli ce que l'alcool n'avait pu faire. Ne se sentant plus concerné, il ne tremblait plus ; la dépression avait pris une telle place dans son esprit qu'elle avait chassé les cauchemars.

Le cercle de contacts d'Erich se développa au rythme où l'on apprenait son utilité. Ne se souciant pas des réponses, il ne posait pas de questions ; ne se souciant pas de l'argent, il ne faisait rien payer — quoique Hartwig ne perdit pas de temps à se faire connaître comme étant "l'associé" du médecin et à s'assurer que tous deux obtenaient ce dont ils avaient besoin.



Enfin, un bienfaiteur anonyme — selon la rumeur, l'individu connu sous le seul nom de "L'Homme" — fournit de quoi faire installer une salle d'opération dans ces taudis, où quiconque pouvait se faire soigner à un prix honnête, ou obtenir un lit chaud dans lequel mourir s'il n'y avait plus rien à faire.

Ils furent nombreux à venir lui demander de l'aide. Erich avait finalement trouvé un endroit où l'on avait besoin de lui. Il sentit que c'était là sa destinée. Luttant contre l'alcool et la dépression, il fit appel au peu de respect qu'il avait encore pour lui-même. Erich Carroburg était toujours mort, mais Erich Hinfällig avait commencé à retrouver son passé. Avec le soutien inébranlable de Hartwig, en quatorze mois, Erich est devenu un autre homme. Il souffre encore d'amnésie partielle — ses souvenirs des quatre dernières années sont entrecoupés de multiples trous noirs — et il bégaie de façon marquée. Parfois il succombe encore à l'attrait de la boisson et du désespoir. Mais dans ses bons jours — qui sont de plus en plus nombreux — il réalise la valeur de ce qu'il accomplit.

Il déteste la Guilde des Médecins, son obsession des honoraires et son monopole des soins. La corruption qui la ronge produit en lui d'amères colères, où il enrage contre le prix attribué au droit à la vie et aux soins. Dans ses moments les plus sombres, il reste assis pendant des heures, à méditer sur sa déchéance et à se demander comment il peut empêcher que de telles choses arrivent à d'autres. Il considère avec cynisme les religions et leurs adeptes et il est des plus critiques envers le culte de Shallya — qui connaît les risques encourus lorsque vous faites appel à une divinité pour vos soins ? Il sait que le sort des gens préoccupe bien peu les dieux — qu'ont-ils fait pour lui, lorsqu'il avait besoin d'eux ? Y ayant goûté de près, la menace du Chaos est devenu pour lui une obsession.

Pour le reste, c'est un homme raisonnable et facile à vivre ; il ne porte jamais de jugement tant qu'il ne connaît pas tous les faits car il a suffisamment vécu pour savoir que les apparences sont parfois trompeuses.

Erich parle avec modération et ne dit jamais plus que ce qui est nécessaire. Cela provient en partie de ses études de la médecine et en partie d'une volonté consciente de dissimuler son bégaiement. Bien des gens le prennent pour un natif de la cité car la discrétion est un trait de caractère fréquent chez les gens de Middenheim.

Avec le temps, Erich espère retrouver le rang qu'il occupait dans la société et atteindre une position qui lui permettra de faire du bien — abolir la corruption de la Guilde des Médecins et faire que la nécessité plutôt que l'argent devienne le principe dirigeant la vie des médecins.

Doctor Erich Hinfällig, Mendiant (Ex-Médecin)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	28	24	4*	6*	10	51	1	61	35	55	52	50	31

Age
34

Competences
Acuité Visuelle, Alphabétisation, Chirurgie, Conduite d'Attelage, Connaissance des Parchemins, Déplacement Silencieux Urbain, Fabrication de Drogues, Force Accrue*, Langage Secret — Classique ; Pathologie, Préparation de Poisons, Résistance Accrue*, Résistance à l'Alcool, Traumatologie.

Possessions
Bouteille de tord-boyaux, béquille, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), 2 doses de Délice de Ranald.

En ce Marktag de la fin d'Ulriczeit, la soirée était glaciale et la diligence de l'Express Impérial arrivait au bout de son voyage. Les toits de Nuln commençaient à apparaître au loin, surmontant la forêt environnante dans l'air froid. Un seul passager était à bord ce soir-là, un médecin venant visiter la célèbre Université de Nuln.

Erich Carroburg plia le papier en deux et le mit dans sa mallette, apparemment très satisfait. Tout était prêt pour sa conférence du lendemain matin. Il tira les rideaux et regarda dans l'obscurité à la recherche de repères qu'il pourrait connaître. S'attendant à voir la cité, il ne fut pas surpris par les lumières cramoisies dans la forêt. Il fut **très** *surpris de les voir clignoter.*

La douleur dans sa jambe était intense mais il n'osait ni bouger ni crier. Du bord de la blessure suintait une substance mauve qui lui arracha la peau des doigts lorsqu'il la toucha. Du sang coulait de sa lèvre inférieure, à l'endroit où il avait mordu pour s'empêcher de crier. Son silence l'avait sauvé du destin des cochers — dont se régalaient maintenant ces parodies déformées de la nature. Leurs griffes arrachaient des lambeaux de chair rose des corps encore vivants, les faisant disparaître dans des mâchoires écumantes. Leurs jacassements déments et leurs hurlements retentissant dans les oreilles, Erich s'évanouit.

Lorsqu'il revint à lui, plus aucun bruit ne se faisait entendre, le froid et les ténèbres l'enveloppaient. La douleur dans sa jambe s'était transformée en une sensation d'engourdissement. Il regarda le bas de son corps avec inquiétude — ses cinq années d'expérience médicale ne l'avaient pas préparé à ce qu'il vit. En dessous du genou, une myriade de petits tentacules s'agitaient dans l'air immobile ; ils s'étiraient sur le sol en frôlant la terre gorgée de sang. Dans tout ce qui restait, rien n'offrait la moindre ressemblance avec un pied.

En combattant les tremblements dont étaient saisies ses mains, il attrapa le sac de cuir noir qui était à ses côtés. La lune joua sur les bords de la scie quand il l'en sortit. Il prit une profonde inspiration et serra entre ses dents une bonne épaisseur de manteau.

Il n'y avait qu'une seule chose à faire...

Alignement
Neutre

Points de Folie
4

Troubles
Manie (Test d'**I** +6, **Soc** -5), Bégaiement (**Soc** -5).

Reactions
Le comportement général d'Erich envers tous ceux qui sont au-dessus de lui dans l'échelle sociale indique son aversion pour eux. Ils s'intéressent plus à l'argent qu'au droit et à la justice. Depuis sa chute de l'état de grâce, il fait preuve d'un grand snobisme, mais à l'envers. De plus, Erich déteste les Clercs de toute espèce. Les Initiés, Clercs, Médecins et leurs Estudiants, les Gentilshommes et tous ceux qui appartiennent à la "société" plutôt qu'au prolétariat effectuent leurs Tests de **Soc** avec une pénalité de -10 lors de leurs relations avec lui.

Hartwig Flatbush

Hartwig est un Halfeling dodu d'âge moyen, ne mesurant que 1,22 m, mais solidement bâti avec des cheveux foncés et bouclés. Rien ne peut échapper à ses yeux marron foncé — ils sont constamment en mouvement et regardent tout simultanément. Il semble être toujours d'humeur morose — il sourit rarement et quand cela se produit, son sourire affecté montre qu'il se considère commé un être supérieur.

Elevé dans le village de Rottefach près d'Altdorf, Hartwig est le fils unique du couple tenant l'auberge locale. Son enfance fut très heureuse jusqu'au moment où, à l'âge de 24 ans, il fut enlevé par des esclavagistes et se retrouva cuisinier et domestique d'un cruel marchand de vin estalien. Régulièrement battu selon le bon plaisir de son maître, il apprit à voir pleuvoir les coups mais sans pouvoir les empêcher.

Il supporta cette situation pendant deux ans et puis — une nuit, à Marienburg où son maître faisait commerce — il se rebella. Aux premières heures du matin, il assassina le cruel marchand et, s'emparant de tout son argent, il partit pour Middenheim et une nouvelle vie. Alors qu'il arrivait en vue du rocher Fauschlag, Hartwig fut dévalisé par des hors-la-loi qui ne lui laissèrent que la vie sauve.

De nouveau sans le sou, il n'avait d'autre choix que de s'installer où il pouvait dans la cité. La Guilde des Voleurs s'intéressa à lui et le fit travailler comme guetteur. Il obtenait rarement une part correcte du butin et cette situation finit par lui déplaire. Il abandonna la Guilde et se mit à vendre des tourtes à la viande aux alentours du marché. A la suite de multiples plaintes sur ses tourtes et de rumeurs sur l'origine de sa viande, il s'installa dans un entrepôt abandonné de l'Ostwald, sans argent et sans aucune idée de ce qu'il allait faire.

Un matin, un mendiant apparut. Avec sa jambe de bois et un sérieux problème de boisson, il n'avait rien de particulier — rien qu'un autre laissé pour compte. On sentait malgré tout que quelque chose en lui était différent. Hartwig s'approcha et se présenta...

Sa vie difficile a rendu Hartwig brusque, amer et intolérant — c'est inhabituel chez un Halfeling. Ayant passé l'essentiel de son existence aux mains de gens racistes, cruels et égoïstes, il s'attend à ce que tout le monde soit ainsi. Il est difficile de gagner sa confiance, mais une fois qu'il l'a accordée, elle est inconditionnelle et éternelle. Il est sarcastique et a mauvais caractère et il ne supporte absolument pas qu'on le traite avec condescendance parce qu'il est un Halfeling. Il est très fier de son héritage (comme la plupart des Halfelings) et la variété d'insultes qu'il connaît dans différentes langues est impressionnante.

Les principales responsabilités de Hartwig sont la cuisine (cela ne le dérange pas) et le nettoyage (cela l'ennuie). Il fait aussi office d'assistant, de réceptionniste, d'homme d'affaires et de tête pensante auprès d'Erich. L'Humain n'a pas encore les deux rames dans l'eau (comme ils disent à Marienburg) la plupart du temps et quelqu'un doit s'occuper des problèmes matériels. Hartwig accomplit très bien cette tâche, ayant gardé le comportement très terre à terre typique des Halfelings.

Il a encore quelques liens avec la Guilde des Voleurs, mais il cache même à Erich ce secret bien gardé. Il peut servir de contact à un aventurier s'il décide qu'il peut se fier à lui.

Hartwig Flatbush, Voleur Halfeling, Ex-Cuisinier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	32	3	2	7	61	1	53	19	12	23	38	17

Age
28

Competences
Alphabétisation, Baratin, Camouflage Urbain, Conduite d'Attelage, Connaissance des Plantes, Cuisine, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Escamotage, Esquive, Evaluation, Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Pictographie — Voleurs ; Sixième Sens.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; William, une souris blanche apprivoisée qui vit dans une poche au niveau de la poitrine de Hartwig — il la nourrit de restes de cuisine et on le voit souvent qui la caresse.

Alignement
Neutre

Reactions
Les difficultés que connaît Hartwig dans ses relations avec les gens se reflètent dans son faible score de **Soc**. De plus, les marchands subissent une pénalité de -20 pour les tests de **Soc** lorsqu'ils traitent avec lui.

Erich et Hartwig

La relation entre Erich et Hartwig est très simple : Erich possède un talent naturel comme chirurgien mais a perdu toute volonté de l'utiliser ; Hartwig est un Halfeling autoritaire qui, ayant rencontré l'unique personne en dehors du Moot qu'il ne considère pas comme un égoïste, ne va pas rester sans rien faire et laisser se gâcher un tel don. Erich est le talent alors qu'Hartwig est sa conscience et sa force motrice.

« Qu'est-ce que tu fais, espèce d'idiot ! Tu es vraiment triste à voir. Comment veux-tu traiter quelqu'un dans cet état — et bien ? »

« Traiter de (hic) quoi ? »

*« Pas traiter de quoi, le **traiter** ! Maman Esméralda, donne-moi la force ! Soigner leurs **blessures**. Tu te souviens des blessures ? Tu **es** parfois un médecin. »*

« S...si (hic) tu le dis (ricanement) j...je dois l'être. »

« Tu devrais avoir honte de toi, vraiment. Regarde-toi. Passe-moi cette bouteille avant que je l'enfonce au fond de ta gorge jusqu'à ce que le fond de ton pantalon soit rougi par le vin ! »

« D...désolé, H(hic)artwig. Ce n'était qu'une g...gorgée (hic). »

« Oh... ça va. Allez, viens, espèce d'idiot, allons te dessoûler. »

Coût des Soins

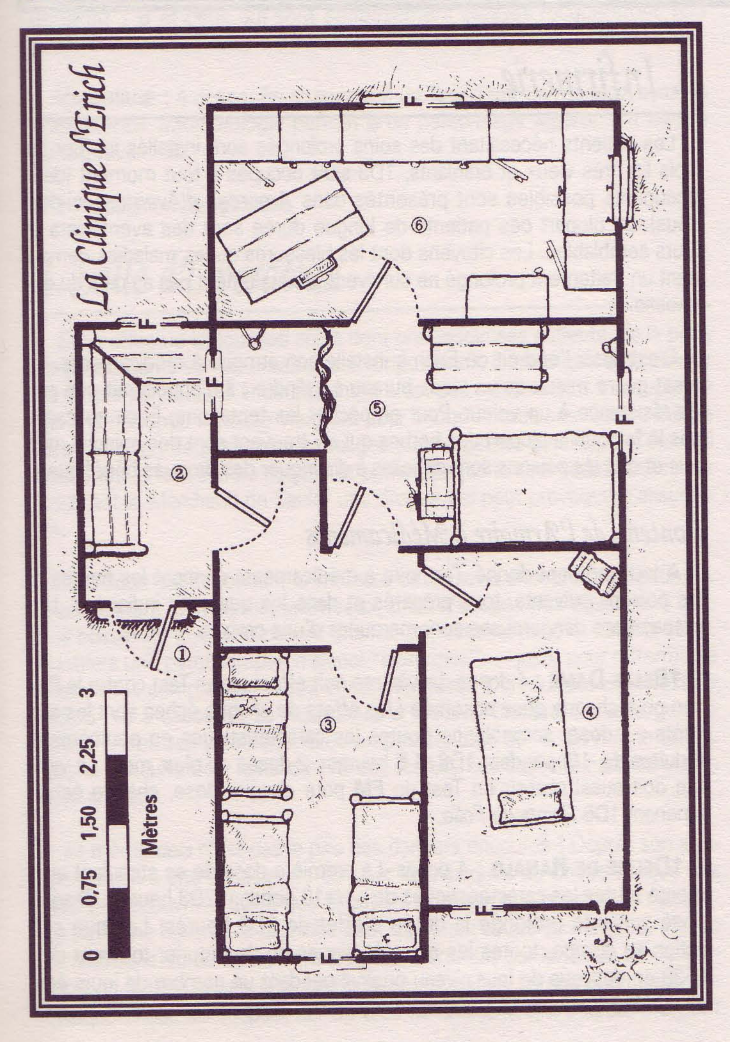
Erich fait normalement payer 15/- plus un pourcentage du coût des matériaux bruts dont il se sert. Normalement, cela représente 110%, mais il est possible de marchander jusqu'à un minimum de 80%. Si le patient décide de se passer de drogues (quel courage !), le prix est toujours de 15/- pour couvrir les autres dépenses d'Erich.

La table suivante vous indique les coûts des drogues qu'il a en réserve. Il s'agit du prix auquel il les obtient — il fera payer aux patients le prix convenu. Il peut obtenir les autres drogues au prix normal mais il faudra patienter deux ou trois jours, le temps qu'il soit livré.

DROGUE	COUT
Délice de Ranald	5/-
Feuille d'Araignée	15/-
Gesundheit	15/-
Marchand de Sable	2 CO
Tarrabeth	10/-
Valériane	5/-

La Clinique

Ce bâtiment de bois délabré à un seul niveau passe complètement inaperçu au cœur du secteur Ostwald de Middenheim, juste à côté de l'Ecke Strasse. Repères de divers gangs et demeures des classes les plus défavorisées de la cité, peu de constructions sont occupées pendant longtemps — les maisons disparaissent dans des incendies nocturnes et les occupants des rues ne sont jamais les mêmes deux jours de suite. Le fait que la clinique est restée intacte jusqu'à présent indique bien la position qu'occupe Erich dans la communauté — en fait quiconque menace Erich ou sa clinique n'a guère de chances de voir encore le soleil se lever, tellement les gens qui vivent en cet endroit lui accordent de valeur.



Si les gens du quartier peuvent désigner la clinique très facilement, il est plus difficile de la rechercher sans aide ; seule une peinture écaillée sur la porte, grossière et presque effacée, représentant un pilon et un mortier, permet de l'identifier.

Les murs sont composés de différents bois durs, assemblés par des clous et des cordes. Le bâtiment est vraiment en très mauvais état, les rares fenêtres ayant été bouchées avec des planches il y a fort longtemps pour empêcher la pluie d'entrer. Les murs autrefois blanchis ont été usés jusqu'au bois par le vent qui n'a laissé que quelques taches claires sous l'avant-toit. Le toit est presque complètement couvert de mousse. Il est en si piètre état qu'il laisse passer la pluie par endroit.

Deux portes permettaient d'entrer, mais celle du fond, pratiquement hors d'usage, a été condamnée avec des planches épaisses depuis un certain temps.

Routine d'Erich

Erich vit et travaille à sa clinique ; on peut l'y trouver 80% du temps pendant la journée. Sinon il se trouve à l'Altmarkt pour acheter de la nourriture et des herbes. La nuit, il est toujours là.

1. Porte d'Entrée

Cette porte en chêne est verrouillée de l'intérieur pendant la nuit mais ouverte le jour. Un pilon et un mortier sont peints sur la porte, bien que les couleurs soient maintenant effacées ; un personnage ne les remarquera qu'avec un examen attentif ou s'il est à leur recherche.

Une légère poussée sur la porte la fera s'ouvrir brutalement en grand, avec un fort craquement — le gond du haut, en mauvais état, a besoin d'une réparation urgente. La porte est donc très facile à démolir (**R** 2, **D** 3). Le verrou ne vaut rien mais rassure Erich.

2. Salle d'Attente

Des bancs de bois permettent de s'asseoir et la sciure sur le sol éponge le sang des blessés. Cette sciure est remplacée lorsqu'elle empeste vraiment, mais il ne serait pas inutile de la renouveler plus régulièrement.

Lorsque vous arrivez, la procédure habituelle consiste à aller jusqu'au fenestron de 60 cm de côté qui sépare la salle d'attente de la cuisine et frapper au volet. Le volet s'ouvre comme une chatière et Hartwig — invisible à cause de sa taille — demande avec brusquerie ce que les personnages veulent. *« Asseyez-vous. Le docteur Erich vous recevra dans un moment. Je vais le prévenir que z'êtes là. »* Il referme le volet en le claquant et ne l'ouvrira plus pendant au moins cinq minutes. Il a d'autres choses à faire que de rester à papoter avec les patients.

Vous devrez décider du temps pendant lequel un aventurier doit attendre avant d'être soigné. Il peut être immédiatement reçu ou bien attendre son tour alors qu'un PNJ se trouve déjà dans la salle d'attente. C'est une excellente occasion pour que le groupe bavarde avec les gens du coin et saisisse l'ambiance locale. Un exemple de patient PNJ est présenté ci-dessous.

C'est aussi le moment idéal pour donner à la clinique une certaine atmosphère (un cri suivi par une longue période de silence, par exemple) ou de présenter Hartwig au groupe en le faisant jaillir dans la pièce et se mettre à engueuler un des aventuriers blessés parce que son sang coule sur le sol :

« Oh, Maman Esméralda, donne-moi la force. On voit bien qu'c'est pas vous qui nettoyez, pardi ! Vous pouvez pas au moins maintenir ensemble les bords de c't'coupure ? Tiens, vous prenez vot' manteau. L'enroulez comme ça et v'là. Faut-y vraiment que j'pense à tout pour vous ? » Il sort en marmonnant.



Gunnar "Schleim" Holzbeck, Patient

Né mendiant, Gunnar n'a pas vraiment amélioré son statut dans l'existence. Bien qu'il n'ait jamais essayé de s'améliorer, il n'en est pas complètement fautif. La nature ne s'est pas montrée généreuse avec lui ; il est petit et particulièrement obèse, avec de longs cheveux noirs et gras et des dents toutes noires et pourries que découvre un sourire perpétuel dû à son bec-de-lièvre. Il parle du nez avec un timbre élevé et son comportement général ne peut être qualifié que de servile.

Il est quelque peu hypocondriaque ; il est venu voir Erich si souvent que, maintenant, Hartwig l'ignore complètement. Cela convient parfaitement à Gunnar, qui reste volontiers assis là pendant des heures et fait profiter tout le monde d'un résumé de son historique médical.

« *J'ai la vériole, pour sûr. Les doigts tout rouge comm' ça, avec le pus qui chuinte. Sûr ! C'est pas la première fois que j'l'attrape. L'aut' fois c'était après que j'm'ai cassé la jambe. Y 'avait un chariot qui m'avait roulé d'sus et l'avait toute esquintée. Ch'pouvais pas marcher pendant des s'maines. Ça m'avait fait une attaque. J'crachais d'la bile verte partout. C'était horrible, j'en mettais partout d'vant moi. Ca v'nait d'quand je m'étais infesté la blessure à la poitrine, qu'il a dit l'Docteur ! Mais j'men fais pas trop. Je m'doute bien qu'c'est la vériole. Le docteur Erich, y va m'donner des r'mèdes pour m'guérir.*»

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	37	3	4	6	28	1	38	24	22	26	21	24

Competences
Camouflage Urbain, Déplacement Silencieux Urbain, Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Mendicité, Pictographie — Voleurs ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Les vêtements qu'il a sur lui.

3. Infirmerie

Les patients nécessitant des soins prolongés sont installés ici. Sur les trois lits très vieux et branlants, 1D3 sont occupés à tout moment (deux occupants possibles sont présentés dans *Amorces d'Aventure*, ci-dessous). La plupart des patients de longue durée sont des aventuriers et leurs semblables. Les citoyens dont les blessures ou les maladies demandent un traitement prolongé ne survivent généralement pas au-delà du diagnostic.

C'est aussi l'endroit où Erich a installé son armoire à médicaments. Ce n'est guère mieux qu'un vieux bureau à cylindre ; il n'opposerait que peu de résistance à un voleur. Pour empêcher les tentations, Erich ne cache pas le fait que la plupart des herbes qui s'y trouvent sont des poisons mortels et que les poisons sont difficiles à distinguer des drogues bénéfiques.

Contenu de l'Armoire à Médicaments

A tout moment donné, l'armoire à médicaments contient les herbes et les poisons suivants, tous préparés et dans les quantités indiquées. Les préparations dangereuses sont marquées d'une croix.

†Belle-Dame : 4 doses. La victime doit effectuer un Test contre le Poison pour chaque dose absorbée ; les effets de chaque échec sont les suivants : 1 dose, somnolence (toutes les caractéristiques en pourcentage réduites de -10) pendant 1D8+4-**E** heures ; 2 doses ou plus, mort. La victime doit aussi réussir un Test de **FM** pour chaque dose, chaque échec amenant 1D6 *Points de Folie*.

†Delice de Ranald : 4 doses. La première dose de ce stimulant augmente toutes les caractéristiques de +1/+10 pendant 2D3 heures. Chaque dose suivante prolonge la durée d'effet de 2D3 heures. Lorsque son action se dissipe, toutes les caractéristiques de l'aventurier tombent de -3/-30 en dessous de leur niveau original pendant un nombre de jours égal au nombre de doses absorbées.

Feuille d'Araignee : 3 doses. L'application de cette préparation par un médecin ayant la compétence *Traumatologie* permet d'arrêter immédiatement une *forte hémorragie artérielle* en réussissant un Test d'**Int** ou après 1D4+1 rounds si le test échoue.

Gesundheit : 2 doses. Lorsqu'un médecin possédant la compétence *Pathologie* réussit un Test d'**Int** en appliquant cette préparation, elle stoppe les effets d'une *blessure infectée* et restaure tous les points de **Dex** perdus en 1D6x10 tours.

†Humanicide : 3 doses. Affecte les Humains, les Nains, les Halfelings et les Gnomes. La victime doit réussir un Test contre le Poison pour chaque dose absorbée ; les effets de chaque échec sont les suivants : 1 dose, inconscience pendant 1D8+4-**E** heures ; 2 doses, paralysie pendant 1D8+4-**E** heures ; 3 doses ou plus, mort.

Marchand de Sable : 6 doses. Il s'agit d'un *tranquillisant*, semblable à la Fleur de Lune, mais efficace sur toutes les races, *y compris* les Elfes. Le personnage doit réussir un Test de **FM** pour rester conscient. Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +20 pour tous ses tests contre la *Peur*, mais ses réactions se font avec un score d'**I** réduit de moitié et tous ses autres tests subissent une pénalité de -10. Les effets durent pendant 1D3 heures.

†Oreille-de-Bœuf : 2 doses. La victime doit effectuer un Test contre le Poison pour chaque dose absorbée ; les effets de chaque échec sont les suivants : 1 dose, somnolence (toutes les caractéristiques en pourcentage réduites de -10) pendant 1D8+4-**E** heures ; 2 doses ou plus, paralysie pendant 1D8+4-**E** heures. La victime doit aussi réussir un Test de **FM** contre chaque dose, chaque échec amenant 1D6 *Points de Folie*.

Tarrabeth : 3 doses. S'il réussit un Test d'**Int**, l'application de cette préparation par un médecin ayant la compétence *Traumatologie* endort le sujet pendant 24 heures ; les personnages *gravement blessés* récupéreront 1 **B** et ceux qui sont *sérieusement blessés* récupéreront 1D3 **B**.

Valériane : 4 doses. En réussissant un Test d'**Int**, un médecin ayant la compétence *Traumatologie* permet à un personnage *légèrement blessé* de retrouver 1 **B**.

† Préparation Dangereuse

4. Salle d'Opération

Erich effectue ici tous les soins dont ont besoin ses patients, de la pose de pansements sur les entailles aux amputations. Depuis qu'il a dû couper sa propre jambe sans anesthésiant, il n'est pas très enclin à s'occuper de gens conscients. Il insiste vraiment pour endormir tous ses clients, même lorsqu'il s'agit de poser des bandages sur de petites blessures. Ceux qui acceptent le font à leurs risques et périls puisque le seul sédatif utilisé par Erich est le Marchand de Sable, une drogue qui peut provoquer l'assuétude.

Ce risque est cependant le moindre de ceux qu'encourent les patients. Bien qu'étant un médecin talentueux, Erich n'est pas très équilibré. S'il en a la possibilité (c.-à-d. le patient inconscient est seul avec lui dans la salle), il avalera une petite lampée d'alcool "chirurgical" — juste pour raffermir sa main, vous comprenez — et il continuera jusqu'à la réussite d'un Test de **FM**, à -10 à cause de sa *Résistance à l'Alcool*. Chaque nouvelle gorgée réduit toutes ses caractéristiques en pourcentage de -5. En même temps que la difficulté des Tests de **FM** est accrue, ses capacités de chirurgien sont altérées.

Et même *cela* n'est pas le pire des dangers encourus ! Depuis son accident, Erich a une obsession : éliminer les Marques du Chaos chaque fois qu'il en découvre. Il suffit que le patient possède une marque de naissance de forme bizarre sur la jambe pour que Erich coupe ce membre, afin de se maintenir du bon côté de la barrière. Contrôlez sur la feuille de personnage du patient si une telle particularité est notée. Lorsqu'Erich découvre quelque chose de suspect sur un bras ou une jambe, il ampute ! Un *Jet de Soins* devra alors être effectué sur la *Table des Hémorragies* et sur la *Table des Amputations*.

Comme Erich passe la plupart de son temps dans cet endroit, il fait son possible pour en assurer la propreté et l'hygiène. Pour faciliter cette tâche, la roche qui se trouvait sous le plancher à été mise à nu. De grandes quantités d'eau chaude sont versées pour faire disparaître les taches les plus importantes et cette eau s'écoule dans la rue par un petit trou. Bien qu'Erich essaye vraiment de maintenir un état de propreté, ce n'est pas l'endroit idéal pour pratiquer des opérations chirurgicales ; le *Jet de Soins* subit donc un modificateur de -5 (voir les *Soins Médicaux*).

Une lanterne magique permet d'éclairer la pièce sans l'enfumer par la combustion d'huile. Ce globe de verre porte un sort *Luminescence* permanent — un don d'un magicien en reconnaissance des attentions d'Erich. Elle est accrochée au centre du plafond, tenue par une corde graisseuse. Un petit coffre de bois dans un coin renferme les objets suivants :

Marchand de Sable : 12 doses. Voir *3. Infirmerie* pour plus de détails.

Instruments medicaux : comprenant des pinces, des couteaux, des scies et des compresses.

Bocal en ceramique : contient 8 sangsues, pour les saignées.

Un jeu de fers : utilisé pour soigner les troubles mentaux.

Un cautere : il sert à cautériser !

Alcool chirurgical : 2 bouteilles. Ce n'est rien de plus qu'un alcool très fort.

5. Salon/Chambre

Le mobilier de cette pièce, de qualité très médiocre, est réduit à sa plus simple expression. Le lit d'Erich occupe un angle ; il est constitué de quatre caisses accrochées les unes aux autres et recouvertes d'une toile de sac. Au pied de ce lit, Erich a placé un petit coffre de bois contenant : des pièces pour une valeur de 12/6, des manuels médicaux valant 50 CO, un jeu de couverts, deux couvertures et un briquet. Le reste des meubles se résume à une table privée d'un de ses pieds et qui a été clouée au mur pour qu'elle tienne debout.

A côté de la porte menant à la cuisine, une alcôve (5a) est cachée par un épais rideau — de là, un petit fenestron donne sur la salle d'attente.

La lumière et la chaleur de ces deux pièces sont assurées par des torches dont la fumée âcre est ventilée par des ouvertures situées à la jonction des murs et du toit.

6. Cuisine

Hartwig passe là la plupart de son temps. Il y dort, sur une petite couverture qu'il étale sous la table.

Comme dans tout le reste de la maison, tout ici est de mauvaise qualité, mais très soigneusement entretenu par Hartwig. Il a même placé des placards devant la porte condamnée, de façon qu'elle ne dépare pas sa cuisine. Les caractéristiques de la porte ainsi renforcée sont **R** 4, **D** 7.

En plus des ingrédients usuels de cuisine, les placards renferment quelques éléments plutôt inhabituels. Afin d'améliorer ses connaissances en chirurgie, Erich effectue des recherches et, au fil des ans, il s'est constitué un petit stock de bocaux d'organes pris à des cadavres de personnes mortes dans des circonstances particulièrement fascinantes. Bien sûr, ces ingrédients n'entrent normalement pas dans les préparations culinaires (à moins que Hartwig ne soit vraiment en colère contre quelqu'un) mais si des intrus décidaient de se préparer une petite collation...

Soins Médicaux

Les règles optionnelles suivantes peuvent remplacer celles figurant dans **WJRF**. Pour chacun des trois types de blessures résultant d'un coup critique — hémorragie, fracture et amputation — le Médecin effectue un *jet de soins* sur la table correspondante.

Le *jet de soins* reflète la compétence du Médecin, la gravité de la blessure et l'état de santé du patient. Ce jet de 1D100 peut être modifié comme suit :

Modificateurs du Medecin	
Compétence du Médecin	+(Moyenne **Dex+Int**)
Pas de compétence *Traumatologie*	-100
Pas de compétence *Chirurgie*	-50
Modificateurs du Patient	
Santé du patient	+(**E** actuel x 5)
Patient conscient	-20
Coup Critique Soigne...	
Critique +1	-5
Critique +2	-10
Critique +3	-15
Critique +4	-25
Critique +5	-40
Hygiene de la "Salle d'Opération"	
Salle très propre	+5
Salle moyenne	+0
Salle mal nettoyée	-5
Rue/plein air	-10
Egouts (ou équivalent)	-15

D'autres modificateurs sont à la discrétion du MJ.

Chacune des tables possède ses propres modificateurs, qui ne sont appliqués qu'aux jets la concernant.

Par exemple, Erich (**Dex** 61, **Int** 55, donc modificateur +58) soigne un mendiant qui a été poignardé. Le couteau employé a infligé un Critique +3 (-15) et le mendiant a **E** 5 (+25). Le modificateur du jet de 1D100 sur la *Table des Hémorragies* est donc 58+25-15 = +68.

« Ecoute. Tu ne risques rien. Il va juste retirer la flèche. »

« C'est facile pour toi de parler. Elle n'est pas coincée dans ta... ***Aïeee !*** *Que la Pitié de Shallya nous épargne tous ! Mais quand cet endroit a-t-il été nettoyé pour la dernière fois ? »*

« Ce n'est qu'un peu de saleté. Ça n'a jamais fait de mal à personne, un peu de saleté. Et moi qui te prenais pour un grand guerrier costaud... »

« J'en suis un, mais j'irai d'autant plus vite affronter les asticots... je veux dire, ce couteau est ***émoussé*** *et il est même couvert des tripes de quelqu'un d'autre ! »*

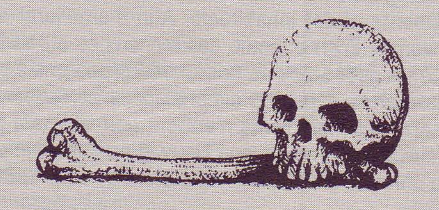


Table des Hémorragies Artérielles

1D100 Modifie	Résultat
55 ou moins	Le traitement semble réussir, mais, au bout de 1D4+1 heures, l'hémorragie interne provoque une énorme perte de sang et le patient meurt.
56-70	Le patient sombre dans le coma pendant 10-**E** semaines. Chaque semaine, les risques pour qu'il meure sont de 10% cumulatifs. La présence d'un médecin pendant cette période réduit les risques à 5% cumulatifs par semaine. Durant tout le coma, les Points de Blessure du patient sont réduits à zéro. S'il reprend conscience, il récupère immédiatement 1 **B** et sera ensuite considéré comme étant *sérieusement blessé*.
71-85	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures. Malheureusement, il est désormais sujet à de fortes migraines. A chaque fois qu'un Test de **Cd**, **Int**, **Cl**, **FM** ou **Soc** est effectué (qu'il soit réussi ou non), toutes les caractéristiques en pourcentage sont réduites de -5 pendant 1D10 heures.
86-95	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures. Malheureusement, il a maintenant une tension artérielle très faible. Chaque fois qu'il effectue un Test de *Sang-froid* et qu'il échoue de plus de 30, il s'évanouira pendant 1D4 tours, après quoi il lui faudra 1D10 heures pour se remettre d'aplomb (-1/-10 à toutes les caractéristiques).
96-105	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures, après quoi son score en **B** est ramené à 1 et il est considéré comme *légèrement blessé*. Au bout de 1D4 heures, on s'aperçoit que la blessure est *infectée* ; consultez **WJRF** pour les soins à appliquer.
106-130	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures, après quoi son score en **B** est ramené à 1 et il est considéré comme *légèrement blessé*. Malheureusement, pendant qu'on le soignait, un caillot de sang s'est formé au niveau des poumons ; sa respiration est désormais bruyante et laborieuse. Le patient voit son score en **I** définitivement réduit de -10 points.
131-155	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures, après quoi son score en **B** est ramené à 1 et il est considéré comme *légèrement blessé*.
156-165	Comme ci-dessus. De plus, si le Médecin réussit un Test d'**Int**, le patient peut retrouver 1D3 **B** supplémentaires immédiatement.
166-175	Comme 131-155, ci-dessus ; mais le patient récupère immédiatement 1D3 **B**.
176+	Comme 166-175, ci-dessus ; mais le patient ne dort que pendant 12 heures et il récupère 1D3+1 **B**.

Table des Membres Fracturés ou Déboîtés

Modificateurs pour la Table des Membres Fractures ou Deboites

+10	Si l'utilisation réussie de la *Traumatologie* a été faite sur place, lorsque la blessure a été infligée.
-10	Pour chaque jour qui s'est écoulé depuis que la blessure a été reçue.
-20	Si le même membre a déjà été fracturé.

1D100 Modifie	Résultat
45 ou moins	Le traitement semble réussir mais, après 1D4+1 heures, il apparaît que la blessure est très grave. Le membre doit être amputé. Faites un jet sur la *Table des Amputations*, avec le même modificateur que celui appliqué ici (avec un bonus supplémentaire de +10, car l'amputation est effectuée délibérément).
46-60	Le traitement échoue. Le membre est définitivement inutilisable. *Jambe* : **M** x 1/2, utilisation d'une béquille ; *Bras* : **Dex** x 1/2, **CT** x 1/2, pas de bouclier, d'arc ou d'arme à deux mains, éventuellement utilisation des armes simples avec la mauvaise main.
61-70	Le traitement réussit presque. Le score en **B** du patient remonte à 1 et il est considéré comme *légèrement blessé*. Le membre est soigneusement bandé et inutilisable pendant 1D4+1 semaines. Malheureusement l'articulation restera toujours un peu raide. *Jambe* : **M** -2 (min. 1), **I** -20 ; *Bras* : **Dex** -20, **CT** -20. S'il s'agit du bras maniant l'épée, **CC** -20.
71-80	Le traitement réussit partiellement. Le score en **B** du patient remonte à 1 et il est considéré comme *légèrement blessé*. Le membre est soigneusement bandé et inutilisable pendant 1D4+1 semaines. Malheureusement l'articulation restera toujours un peu raide. *Jambe* : **M** -1 (min. 2), **I** -10 ; *Bras* : **Dex** -10, **CT** -10. S'il s'agit du bras maniant l'épée, **CC** -10.
81-95	Le traitement réussit en grande partie. Le score en **B** du patient remonte à 1 et il est considéré comme *légèrement blessé*. Le membre est soigneusement bandé et inutilisable pendant 1D4+1 semaines. Malheureusement le membre restera plus faible qu'avant et aura tendance à se bloquer parfois. *Jambe* : si un Test d'**I** échoue de 30 ou plus, **M** -1, **I** -10 pendant 1D4 heures; *Bras* : si un Test de **Dex** échoue de 30 ou plus, **Dex** -10, **CT** -10 pendant 1D4 heures. S'il s'agit du bras maniant l'épée, en plus **CC** -10.
96-145	Le membre est presque complètement guéri. Le score en **B** du patient remonte à 1 et il est considéré comme *légèrement blessé*. Le membre est soigneusement bandé et inutilisable pendant 1D4+1 semaines. Après ce délai, il est normalement utilisable.
146-155	Comme 96-145, mais le membre est bandé et immobilisé pendant 1D3 semaines.
156-165	Comme 96-145 ; après les soins, le patient récupère 1D3 **B**.
166 et plus	Comme 146-155 ; après les soins, le patient récupère 1D3+1 **B**.

Table des Amputations

Note : Lorsque le membre a été sectionné, que ce soit par un chirurgien ou par un coup reçu en combat, un jet doit être effectué sur la *Table des Hémorragies Artérielles*. Sur un résultat de 131 ou plus, l'hémorragie est arrêtée et la blessure peut être normalement cautérisée — le jet sur cette table peut maintenant être effectué et seul son résultat est appliqué. Un résultat inférieur à 131 indique que, bien que la blessure puisse être cautérisée (un jet sur cette table), le résultat obtenu sur la *Table des Hémorragies Artérielles* est aussi appliqué.

De plus, si le patient est encore conscient lors de l'exécution des soins, il acquiert 1D6 *Points de Folie* et s'évanouit.

Modificateurs pour la Table des Amputations

+10	Si l'amputation est effectuée délibérément par un Médecin (ce modificateur s'applique aussi bien au jet sur la *Table des Hémorragies* que sur la *Table des Amputations*).

1D100 Modifie	Résultat
45 ou moins	La patient a perdu trop de sang. Il meurt sans reprendre conscience.
46-60	Le patient sombre dans le coma pendant 10-**E** semaines. Chaque semaine, les risques pour qu'il meure sont de 10% cumulatifs. La présence d'un Médecin pendant cette période réduit les risques à 5% cumulatifs par semaine. Durant tout le coma, les Points de Blessure du patient restent à zéro. S'il reprend conscience, il récupère immédiatement 1 **B** et sera ensuite considéré comme étant *sérieusement blessé*.
61-105	La blessure est bien cautérisée et le patient dort pendant 24 heures. Au bout de 1D4 heures, on s'aperçoit que la blessure est *infectée* ; consultez **WJRF** pour les soins à appliquer.
106-155	La blessure est bien cautérisée et le patient dort pendant 24 heures. Après 1D6+6 jours, le score en **B** du patient remonte à 1 et il est alors considéré comme étant *légèrement blessé*.
156-165	Comme 106-155, mais le patient atteint la condition *légèrement blessé* en 1D6+4 jours.
166-175	Comme 106-155, mais le patient atteint la condition *légèrement blessé* en 1D4+4 jours.
176 ou plus	Comme 106-155, mais le patient atteint la condition *légèrement blessé* en 1D4+4 jours. De plus, à ce moment-là, il récupère 3 **B** supplémentaires.

Effets de l'Absence de Membre

Une jambe	**M** x 1/2 ; **I** -20.
Les deux jambes	**M** = 1 ; **I** -50.
Un bras	**Dex** x 1/2 ; **CT** x 1/2 ; pas de bouclier, d'arc ou d'arme à deux mains ; éventuellement, obligation d'utiliser la mauvaise main.
Deux bras	**Dex** = 0 ; **CT** = 0 ; **CC** = 0.

Amorces d'Aventure

Une visite dans la clinique d'Erich peut mener à toutes sortes d'aventures. Voici deux idées qui peuvent être développées lors d'une ou de plusieurs séances de jeu.

On Ferme !

Holger Kahl, un membre peu important de la Guilde des Médecins, a découvert qu'Erich pratique sans appartenir à la Guilde et sans autorisation. Il a écrit et présenté un rapport sur la question dans l'espoir d'obliger Erich à fermer boutique et aussi d'améliorer sa position au sein de la Guilde. Les règlements imposant qu'Erich vienne répondre aux allégations avant que des actions puissent être entreprises contre lui, Kahl se vit prier de renoncer à cette affaire. Comme il n'a pas l'intention de le faire, il a engagé un Assassin pour enlever Erich et l'emmener à la Guilde afin qu'il réponde aux accusations.

Des hommes de main ont prévu de créer une diversion dans la salle d'attente pendant que Lafouine brisera la fenêtre du bloc opératoire, y pénétrera, droguera Erich avec un de ses couteaux et repartira par le même chemin. Il chargera alors son colis dans une carriole qui l'attend dans une rue latérale proche et le conduira chez Kahl.

Que les aventuriers réagissent ou non, les autres patients qui attendent proposeront immédiatement leur aide, bien que certains d'entre eux semblent quelque peu récalcitrants.

Erich se montrera très reconnaissant si les personnages empêchent son enlèvement ; il leur offrira tout ce qu'il peut se permettre — des soins gratuits à volonté. Ce n'est pas du goût de Hartwig qui pourrait même insister pour qu'ils payent de toute façon ; il se calmera si quelqu'un souligne ce qui se serait produit si Erich avait été enlevé. Il insistera alors pour qu'ils ne profitent pas outrageusement de leur récompense et il pourrait même se montrer peu amical lorsqu'ils viendront se faire soigner gratuitement, surtout pour de petites blessures.

Dramatis Personae I

Lafouine — Humain Assassin

Silhouette grande et mince, enveloppée dans un grand manteau noir, Lafouine possède un seul trait de caractère remarquable : son rire, un petit ricanement discret et siffleur — il semble s'amuser de tout.

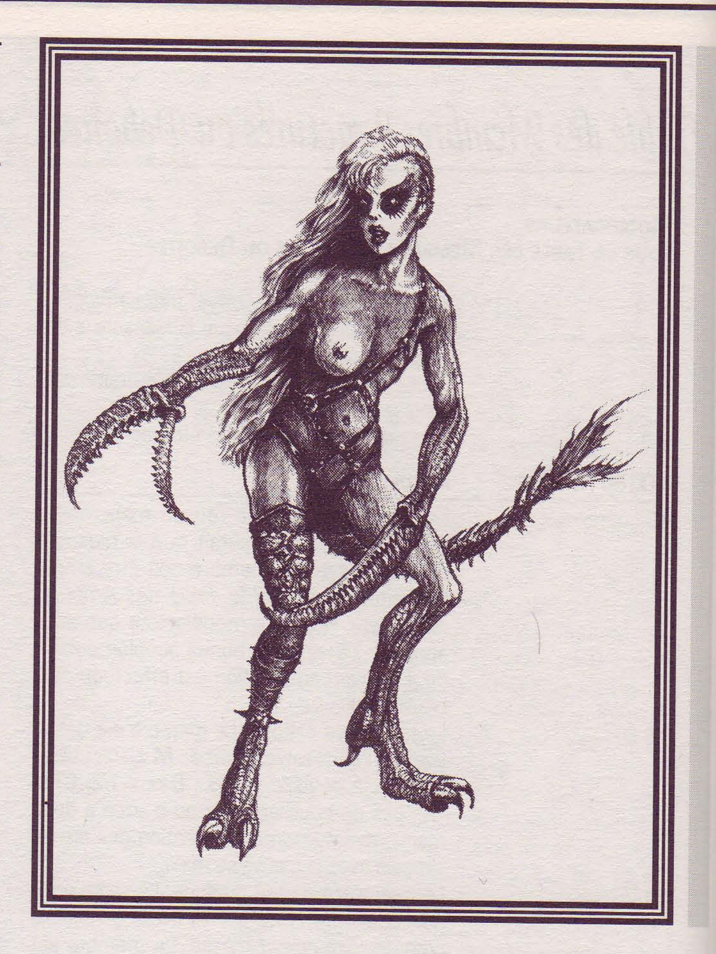
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	47	48	5	4	10	55	2	37	36	27	30	27	25

COMPETENCES
Acuité Auditive, Armes de Spécialisation — Couteau de Lancer ; Camouflage Urbain, Chance, Corruption, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Urbain, Esquive, Pistage, Préparation de Poisons.

POSSESSIONS
Manteau noir, chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; épée ; 2 couteaux de lancer (**P** 4/8/20, **FE** 5) enduits d'une dose d'Humanicide.

Les Quatre Hommes de Mains

Pas très malins et pas très loyaux, Boris, Kurt, Otto et Udo ont été engagés par Lafouine pour l'aider à enlever Erich. Ils doivent créer une diversion pendant que l'assassin s'emparera d'Erich, mais ils en feront le moins possible et s'enfuiront s'ils font face à une opposition vigoureuse ; à chaque fois que l'un d'eux perd 2 *Points de Blessure* ou plus en un seul coup, tous doivent réussir un Test de **Cd** (-20 pour celui qui est blessé) ou décamper.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	20	3	3	6	29	1	29	36	19	29	19	19

COMPETENCES
Bagarre, Résistance à l'Alcool.

POSSESSIONS
Gourdin, veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras).

Jakob Haarig — Pâtre Humain

Jakob est un homme grand et bien bâti ; ses cheveux sont roux et son rire est profond et tonitruant. Il est venu à la ville pour trouver du travail après que des Hommes-bêtes eurent saccagé la ferme de son père et il lui envoie tout l'argent qu'il gagne pour l'aider à la reconstruire.

Il est soigné sur place pour des douleurs à l'estomac depuis deux semaines. Il est encore très faible et nauséeux et un coup porté à l'estomac peut le faire s'évanouir. Lorsqu'un coup lui est infligé au tronc, Jakob doit réussir un Test de **FM** pour ne pas s'évanouir pendant 1D6 rounds, après lesquels il restera étourdi pendant encore 1D10 rounds (-1/-10 à toutes les caractéristiques).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	33	39	3	5*	5	35	1	24	37	34	38	32	33

COMPETENCES
Armes de Spécialisation — Fronde ; Course à Pied*, Emprise sur les Animaux, Musique — instruments à Vent ; Résistance Accrue*, Soins des Animaux, Vision Nocturne.

POSSESSIONS
Fronde (**P** 24/36/150, **FE** 3, **Rch** 1) ; épée ; 2 CO 12/-.

Laurelhollena Elmal — Estudiante Elfe

Laurelhollena, ou Laurie pour ses amis, est à Middenheim pour étudier l'Histoire au Collegium Theologica. Elle n'a pas le caractère habituel des

Elfes car elle est impétueuse et grossière — elle essaye même de dissimuler qu'elle est une Elfe. Erich la soigne pour une grosse éruption sur la poitrine.

Elle a été obligée de venir le voir car, étant Estudiante, ses moyens financiers ne lui permettaient pas d'aller consulter le médecin du Collegium. Elle ne se battra que pour se frayer un chemin vers une sortie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	38	3	4	4	68	1	43	44	58	51	37	36

COMPETENCES
Acuité Visuelle, Alphabétisation, Astronomie, Cartographie, Chant, Danse, Etiquette, Histoire, Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane ; Résistance à l'Alcool.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; manuels scolaires ; 1 CO 17/-.

ALIGNEMENT
Bon.

Péché de Chair

Laurelhollena Elmal, une estudiante soignée sur place (voir ci-dessus) ne s'est pas rendue compte qu'elle s'est faite un ennemi parmi ses camarades d'études au Collegium Theologica — un ennemi très puissant.

Un des estudiants, un certain Hultz Stark, a récemment participé à des rituels peu recommandables visant à s'attirer les grâces du Seigneur des Plaisirs. Hultz avait invité Laurelhollena à une de ces orgies mais sans lui dire qu'elle était dédiée à Slaanesh. Elle refusa, naturellement, et n'y accorda plus aucune pensée. Hultz, n'étant pas du genre à accepter un refus de cette nature, de qui que ce soit, a découvert un moyen pour lui rendre la monnaie de sa pièce.

Il a obtenu un parchemin en lambeaux, sur lequel sont inscrites les instructions d'une malédiction, *L'Inéluctable Destruction de la Chair*, que les adorateurs peuvent infliger à leurs ennemis. Lorsque cette malédiction est lancée, une Démonette de Slaanesh rend visite à la victime et la tue d'une manière particulièrement abominable.

Tandis que les aventuriers patientent dans la salle d'attente, un craquement retentit dans l'infirmerie, suivi d'un hurlement et des cris de Hartwig demandant de l'aide. Le temps que les aventuriers se précipitent dans le couloir, Hartwig et Jakob s'éloignent de la porte pendant que Erich, armé de sa seule dague, charge dans la pièce en criant : *« M-m-ort à l'ab-bb-omination ! »* En regardant dans la pièce, ils voient sur le lit une Démonette de Slaanesh, à califourchon sur l'Elfe qui s'est évanouie de terreur.

Tout le monde — y compris Jakob et Hartwig — doit maintenant effectuer un Test contre la *Peur*. Avant que les spectateurs aient le temps d'agir, la Démonette se penche en avant et grave le symbole de son maître dans la chair de la poitrine de Laurie, déclenchant ainsi une variante de la *Malédiction de la Chair*.

Des excroissances de chair jaillissent immédiatement sur la pauvre victime, couvertes de bouches déformées, de mains, d'yeux, etc. Au début de chaque tour, lancez 1D10 et consultez la table suivante pour déterminer les effets du sort.

1D10	EFFETS PENDANT CE TOUR
1-3	Des excroissances jaillissent du corps de Laurie et couvrent une zone de 1D4 x 1D4 mètres dans une direction aléatoire à partir de son lit :
4-7	Un tentacule de 1D12 mètres jaillit de son corps. Déterminez sa direction avec 1D12, en considérant un cadran de montre dont le 12 serait la tête de Laurie.
8-10	Rien ne se produit pendant ce tour.

1D4	DIRECTION
1	Avant
2	Gauche
3	Arrière
4	Droite

Laurie ne peut être affectée que par des attaques basées sur le feu et les excroissances continueront d'apparaître jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Chaque personne en contact avec une excroissance subit une attaque avec un **CC** de 60 une fois par tour. Un coup réussi n'inflige pas de dommages mais immobilise la cible qui est comprimée par la chair gonflée.

Après trois coups réussis, l'excroissance aura étranglé la victime. La Démonette ne fait évidemment pas partie de ses cibles et elle tentera de tuer autant de personnes que possible avant de succomber à l'*instabilité*.

Erich est, pendant tout ce temps, sujet à la *frénésie* (il est immunisé contre la *peur*, il attaque constamment, inflige 1 Point de Dommage supplémentaire et les dégâts qui lui sont infligés sont réduits de -1) et ne reviendra dans un état normal que lorsque la Démonette aura été tuée ou disparaîtra.

La récompense pour la destruction de la Démonette est à peu près la même que pour avoir empêché l'enlèvement (voir ci-dessus), mais Erich demandera en plus au groupe de faire disparaître ce qu'il reste du corps de Laurie avant de leur offrir une récompense.

Dramatis Personae II

Caresse Concupiscente de Douleur — Démonette de Slaanesh

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

REGLES SPECIALES
Deux attaques de *griffes* et une attaque *caudale* ; 1 PA partout ; sujette à l'*instabilité* ; provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres ; immunisée contre tous les *effets psychologiques* sauf ceux provoqués par les Démons Majeurs ou les divinités ; ne peut être obligée de quitter le combat, sauf par ces mêmes créatures.

Autres Aventures

Les amorces d'aventure pourraient être considérablement développées. Pour l'instant, ce ne sont guère plus que de simples rencontres, mais chacune peut devenir une aventure à part entière répartie sur plusieurs séances de jeu, pourvu que vous fournissiez un minimum de travail.

Par exemple, les aventuriers voudront sans doute découvrir ce qui se cache derrière les incidents dont ils ont été les témoins :

La tentative d'enlèvement pourrait se transformer en une aventure très compliquée liée à la Guilde des Médecins. Les aventuriers s'infiltreront peut-être dans la Guilde et discréditeront Kalh grâce à des négociations et un chantage soigneusement mis au point. L'assassinat conviendra peut-être mieux à votre groupe, ou bien une visite discrète chez Kahl pour lui voler le rapport, suivie d'une autre visite à la Guilde pour en retirer tout document officiel sur l'existence de Erich.

La deuxième rencontre peut se transformer en une lutte contre les forces du Chaos qui, en ce moment-même, envahissent la cité, et conduira éventuellement à un conflit contre les forces entières du culte du Sceptre de Jade qui existe encore à Middenheim et dans ses environs.

Andy Warwick

Parés de leurs Armures Rutilantes

Dans le livre de règles **WJRF**, les enchantements incorporés aux armures magiques sont assez réduits. En général, une armure magique se différencie d'une armure non-magique par les points d'armure supplémentaires qu'elle accorde au porteur — aussi appréciable que cela soit, on n'y retrouve guère l'essence des objets mythiques ! Nous vous présentons ici des règles optionnelles qui vous permettront de donner plus de "saveur" aux armures magiques, avec une grande gamme d'enchantements dont les effets, intéressants au demeurant, n'ont pas tous pour objectif d'assurer une simple protection...

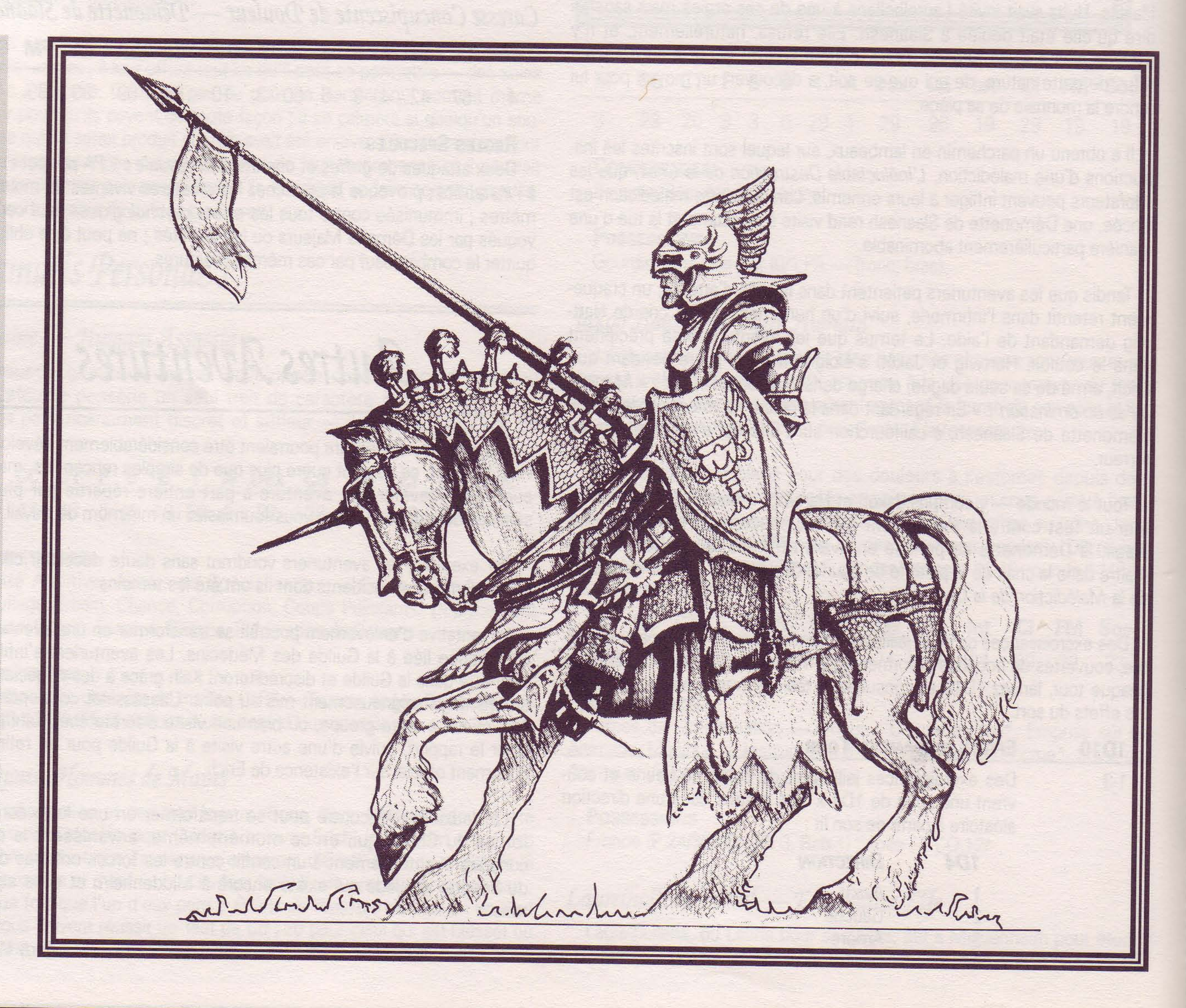
Type d'Armure

La nature d'une pièce d'armure que vous créez — casque ou cuirasse, chemise de mailles ou jambières — peut toujours être déterminée grâce à la table du livre de règles. Le processus pour la détermination du *type* d'armure est légèrement différent.

Nombre d'Enchantements

Tout comme les armes magiques, les armures peuvent être dotées de plusieurs enchantements. Leur nombre et leur type dépendent de la pièce d'armure concernée. Pour déterminer le nombre d'enchantements, effectuez un jet sur la table suivante en consultant la ligne correspondante.

Piece d'Armure	**Nombre d'Enchantements**				
	1	**2**	**3**	**4**	**5**
Cagoule	01-90	91-00	-	-	-
Casque	01-75	76-90	91-99	00	-
Chemise/ Cotte de Mailles	01-80	81-95	96-00	-	-
Jambières (paire)	01-90	91-00	-	-	-
Manches (paire)	01-90	91-99	00	-	-
Cuirasse	01-75	76-90	91-96	97-99	00
Bouclier	01-90	91-96	97-00	-	-



Détermination des Enchantements

Le premier enchantement appliqué à une armure sera toujours *Protection Accrue*. Tous les autres peuvent être choisis par le MJ ou déterminés aléatoirement grâce aux *Tables des Enchantements d'Armure*.

Tables des Enchantements d'Armure

Protection Accrue

1D100	Points d'Armure
01-10	1
11-80	2
81-95	3
96-00	4

Cagoule ou Casque

1D100	Type d'Enchantement
01-02	*Folie Furieuse* — le porteur est *sujet à la frénésie* chaque fois que la cagoule ou le casque est porté.
03-04	*Respiration Aquatique* — le porteur peut respirer sans air et ne suffoquera pas dans le vide ou sous l'eau. Il est aussi immunisé contre tous les gaz et les poisons inhalés.
05-45	*Augmentation de Caractéristique* — lorsqu'il porte le casque ou la cagoule, une des caractéristiques du porteur s'améliore. Déterminez cette augmentation grâce à la table suivante :

1D100	Augmentation de Caractéristique
01-15	**I** +10
16-30	**Cd** +10
31-45	**Int** +10
46-60	**Cl** +10
61-75	**FM** +10
76-80	**I** +1D3x10
81-85	**Cd** +1D3x10
86-90	**Int** +1D3x10
91-95	**Cl** +1D3x10
96-00	**FM** +1D3x10

1D100	Type d'Enchantement
46-50	*Vol* — le porteur peut voler comme un *piqueur* pendant 10+1D10 tours par jour.
51-55	*Haine* — le porteur devient *sujet à la haine* d'une race particulière. Déterminez cette race grâce à la table suivante :

1D100	Race
01-05	Gobelins et Morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques
21-25	Tous les Gobelinoïdes
26-27	Elémentaux
28-30	Démons
31-35	Mort-Vivants
36-45	Créatures et adeptes du Chaos non-démoniques
46-50	Dragons
51-55	Tous les reptiles
56-60	Nains, Gnomes et Halfelings
61-65	Elfes
66-70	Fimir
71-75	Animaux géants
76-80	Skavens
81-85	Géants
86-90	Ogres et Trolls
91-95	Lycanthropes
96-00	Vampires



Note : un personnage qui appartient (ou qui en devient membre d'une façon ou d'une autre) à la race *haïe* ne peut pas porter ce casque ou cette cagoule et perd 1D6 *points de blessure* (quels que soient son *Endurance* et les autres modificateurs) à chaque fois qu'il tente de mettre cette pièce d'armure.

1D100	Type d'Enchantement
56-58	*Invisibilité* — le porteur peut devenir invisible à volonté, une fois par jour. Cette invisibilité dure 10+1D10 tours. Pendant ce temps, le personnage ne peut pas être détecté par les méthodes normales. Les adversaires portent leurs attaques avec une pénalité de -40 s'il reste immobile et silencieux ; s'il bouge, parle ou attaque, ce modificateur est réduit à -20.
59-60	*Réflexion Magique* — lorsqu'un sort est lancé sur le porteur, il est renvoyé sur l'enchanteur si le porteur réussit un Test de **FM**. Si le test échoue, il peut malgré tout tenter un deuxième Test de **FM** pour éviter les effets du sort, si la description de ce dernier l'autorise.
61-90	*Protection* — le porteur est complètement immunisé contre un type d'attaque, un effet magique ou une condition psychologique, quelle qu'en soit la cause. Déterminez la nature de la protection :



1D100	Effet Annulé
01-05	*Animosité*
06-55	*Protection Locale* — faites un jet sur la *Table de Protection Locale.*
56-60	*Compulsion* — y compris l'hypnotisme et tous les sorts qui obligent la victime à accomplir quelque chose : ex. *Débilité, Sommeil, Fuite,* etc.
61-70	*Peur* et *Terreur* — y compris tous les sorts qui provoquent la peur ou la fuite.
71-75	*Attaque de Regard*
76-80	*Folie* — guérit de tous les troubles antérieurs *pendant qu'il est porté* ; le personnage ne peut acquérir aucun point de folie tant qu'il le porte.
81-85	*Instabilité*
86-90	*Illusions* — y compris tous les sorts d'Illusion Magique, l'invisibilité et les visions et les sons créés magiquement, comme les sorts *Sons* et *Feux Follets.*
91-95	*Stupidité*
96-00	Tous les effets *psychologiques.*

91-95 *Régénération* — le porteur régénère 1 **B** perdu par tour, dans la limite de son score normal.

96-00 *Sorcellerie* — un enchanteur peut porter cette pièce d'armure sans que cela affecte sa capacité d'incantation de sorts. D'autres pièces d'armure présentent le même avantage. De plus, l'armure peut avoir des pouvoirs supplémentaires — effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Pouvoir
01-75	*Néant* — pas d'autres pouvoirs.
76-80	*Immunité* — le porteur est immunisé contre un sort déterminé aléatoirement.
81-85	*Pouvoir* — le porteur acquiert 2D6 Points de Magie, qui sont renouvelés à chaque lever de soleil.
86-90	*Amplificateur de Pouvoir* — la dépense de Points de Magie pour tous les sorts incantés par le porteur est réduite de moitié, en arrondissant au dessus.
91-95	*Absorption de Sorts* — le casque ou la cagoule absorbe les Points de Magie des sorts lancés sur le porteur ; celui-ci peut alors les utiliser comme s'ils provenaient d'un *Joyau de Pouvoir.* Si le casque ou la cagoule arrive à contenir plus de 10 PM, il explosera, en provoquant sa destruction et en infligeant 1D3 points de dommage de **F** 10 au porteur et à quiconque se trouve à moins de 5 mètres.
96-00	*Réserve* — le casque ou la cagoule peut contenir jusqu'à 1D10 niveaux de sorts magiques ; le porteur peut les emmagasiner dans l'armure à tout moment, où ils resteront jusqu'à ce qu'il décide de les incanter.

Protection de Tronc (Chemise ou Cotte de Mailles, Cuirasse)

1D100	Type d'Enchantement

01-45 *Augmentation de Caractéristique* — lorsqu'il met cette pièce d'armure, une des caractéristiques du porteur s'améliore. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Augmentation de Caractéristique
01-25	**F** +1
26-50	**E** +1
51-75	**I** +10
76-80	**F** +1D3
81-85	**E** +1D3
86-90	**I** +1D3 x 10
91-00	Relancez deux fois

46-95 *Protection* — le porteur est complètement immunisé contre un type d'attaque, un effet magique ou une condition psychologique, quelle qu'en soit la cause. Déterminez la nature de la protection grâce à la table suivante :

1D100	Effet Annulé
01-10	*Protection Locale* — Effectuez un jet sur la *Table des Protections Locales.*
11-20	*Protection Locale* — Effectuez un jet sur la *Table des Protections contre les Attaques.*
21-30	*Absorption de Caractéristique*
31-40	*Peur* et *Terreur* — y compris tous les sorts qui provoquent la peur ou la fuite.
41-50	*Feu*
51-60	*Eclair*
61-70	*Magie* — effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Protection
01-25	Magie Mineure
26-50	Magie Mineure et Niveau 1
51-60	Magie Mineure et Niveau 1-2
61-65	Magie Mineure et Niveau 1-3

66-75	Toute la Magie de Bataille
76-80	Toute la Magie Démonique
81-85	Toute la Magie Elémentaire
86-90	Toute la Magie Illusoire
91-95	Toute la Magie Nécromantique
96-98	Toute la Magie Druidique
99-00	Tous les sorts

71-80 *Armes Magiques* — effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	**Protection**
01-80	+10 ou moins à l'attaque et/ou +1 aux dommages.
81-95	+20 ou moins à l'attaque et/ou +2 aux dommages.
96-00	+30 ou moins à l'attaque et/ou +3 aux dommages.
81-85	*Toutes les armes non-magiques*
86-00	*Tous les effets psychologiques*

96-00 *Sorcellerie* — Cette pièce d'armure ne gêne pas les capacités d'incantation du porteur. Un enchanteur peut la porter sans être pénalisé.

Manches

1D100	Type d'Enchantement
01-40	*Augmentation de Caractéristique* — Lorsque cette pièce d'armure est mise, une des caractéristiques du porteur est augmentée. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Augmentation de Caractéristique
01-40	**I** +10
41-80	**Dex** +10
81-90	**I** + 1D3 x 10
91-00	**Dex** + 1D3 x 10

41-60	*Protection Locale* — Effectuez un jet sur la *Table des Protections Locales.*
61-70	*Protection contre les Attaques* — Effectuez un jet sur la *Table des Protections contre les Attaques.*
71-75	*Immobilisation* — le porteur est immunisé contre les paralysies provoquées par des sorts tels que *Immobilisation*, des poisons ou tout autre moyen. Il ne peut pas être retenu contre sa volonté, que ce soit par la magie ou autrement.
76-80	*Gants Magiques* — les manches ont les mêmes propriétés qu'un type connu de gants ou de gantelets magiques. Déterminez-les avec la table appropriée de **WJRF** ou de **Repose Sans Paix**.
81-85	*Protection contre les Projectiles* — le porteur peut repousser tout projectile qui arrive sur lui avec ses bras et il est immunisé contre les projectiles non-magiques dont la taille ne dépasse pas celle d'une flèche.
86-95	*Déflexion* — le porteur peut faire dévier les coups qu'il reçoit avec ses bras, ce qui lui donne l'équivalent de 1 PA supplémentaire partout. Cette propriété peut être employée avec une arme de parade mais pas avec un bouclier.
96-00	*Sorcellerie* — Cette pièce d'armure ne gêne pas les capacités d'incantation du porteur. Un enchanteur peut la porter sans être pénalisé.

Jambières

1D100	Type d'Enchantement
01-40	*Augmentation de Caractéristique* — Lorsque cette pièce d'armure est mise, une des caractéristiques du porteur est augmentée. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Augmentation de Caractéristique
01-40	**M** +1
41-80	**I** +10
81-90	**M** + 1D3
91-00	**I** + 1D3 x 10

41-60	*Protection Locale* — Effectuez un jet sur la *Table des Protections Locales.*
61-70	*Protection contre les Attaques* — Effectuez un jet sur la *Table des Protections contre les Attaques.*
71-75	*Esquive* — le porteur peut esquiver automatiquement *un* coup par round ; le joueur fait son choix après les jets d'attaque, mais avant les jets de dommages.
76-80	*Coup de Pied* — le porteur acquiert une attaque supplémentaire à chaque round. Son score d'*Attaque* est augmenté de 1, mais cette attaque prend *toujours* la forme d'un coup de pied, considéré comme un coup avec une arme normale. Lancez 1D6 pour déterminer la localisation du coup : 1-2 = jambe gauche ; 3-4 = jambe droite ; 5-6 = tronc.
81-85	*Bond* — le porteur peut faire un bond deux fois plus long que ce que son score en **M** lui permet normalement. De plus, il retombe toujours sur ses pieds et donc une chute est considérée comme un saut.
86-90	*Bottes Magiques* — les jambières ont les mêmes propriétés qu'un type connu de bottes magiques. Déterminez-les avec la table appropriée de **WJRF** ou de **Repose Sans Paix**.
91-95	*Mouvement* — le porteur n'est jamais affecté par les sorts (du type *Immobilisation*) ou les autres conditions qui gênent le mouvement. Les déplacements ne sont pas affectés par les terrains difficiles, mais les obstacles doivent être franchis normalement. Les effets psychologiques qui devraient immobiliser le porteur (comme la *peur*) le font s'éloigner au plus vite de la source de cet effet pendant un round, puis il peut effectuer un nouveau test.
96-00	*Sorcellerie* — Cette pièce d'armure ne gêne pas les capacités d'incantation du porteur. Un enchanteur peut la porter sans être pénalisé.

Bouclier

1D100	Type d'Enchantement
01-10	*Charge* — lorsque son utilisateur charge un adversaire, il peut porter son attaque avec son bouclier, plutôt que d'utiliser une arme. Dans ce cas, il n'a pas besoin de faire de jet pour toucher ; au lieu de cela, son adversaire doit réussir un Test d'**I** pour ne pas être jeté au sol. Il lui faudra alors un tour complet pour se relever, pendant lequel il sera considéré comme une cible *inerte*.
11-20	*Invisibilité* — le porteur peut devenir invisible à volonté, une fois par jour. Cette invisibilité dure 10+1D10 tours.

Pendant ce temps, le personnage ne peut pas être détecté par les méthodes normales. Les adversaires portent leurs attaques avec une pénalité de -40 s'il reste immobile et silencieux ; s'il bouge, parle ou attaque, ce modificateur est réduit à -20.

21-30 *Lumière* — Lorsque son utilisateur l'ordonne, le bouclier émet une lumière étincelante pendant 1D6+6 rounds. Les adversaires en mêlée attaquent avec une pénalité de -30 à cause de la lumière aveuglante, mais les attaques à distance bénéficient d'un bonus de +20. Une fois que son pouvoir a été utilisé, le bouclier doit être exposé à la lumière solaire pendant 6 heures d'affilée pour se recharger.

31-40 *Protection contre les Projectiles Magiques* — le bouclier protège son utilisateur contre tous les sorts de type projectile magique (ex. *Boule de Feu, Eclair*) et contre tous les projectiles magiques tels que les flèches. Ces attaquent n'affectent jamais l'utilisateur du bouclier.

41-50 *Protection contre les Projectiles* — le bouclier absorbe tous les projectiles destinés à son utilisateur. Celui-ci n'est jamais affecté par les projectiles non-magiques dont la taille ne dépasse pas celle d'une flèche. Les projectiles magiques agissent normalement, ainsi que ceux de grande taille, comme les chaises, les tables, les grosses pierres et les boulets de canon.

51-60 *Détournement de Projectile* — le bouclier a le pouvoir de renvoyer les projectiles non-magiques sur leur expéditeur. Tous les projectiles non-magiques dont la taille ne dépasse pas celle d'une flèche atteint le tireur au lieu de l'utilisateur du bouclier.

61-70 *Protection* — le bouclier protège son utilisateur contre des attaques portées par *un* type d'arme. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	**L'utilisateur n'encaisse pas de dommage des**
01-15	Armes simples contondantes non-magiques
16-40	Armes simples non-magiques tranchantes et pointues
41-60	Armes de distance non-magiques
61-80	Armes naturelles (morsure, griffes, coup de pattes)
81-95	Armes de poing non-magiques
96-00	Toutes les armes non-magiques

71-80 *Absorption de Sorts* — le bouclier absorbe les Points de Magie des sorts incantés sur l'utilisateur ; lorsqu'il a absorbé 10 Points de Magie, le bouclier projette un unique éclair (comme le sort) sur une cible quelconque se trouvant dans le champ de vision de l'utilisateur.

81-90 *Détournement de Sorts* — le bouclier renvoie les sorts sur leur source. Lorsque l'utilisateur est attaqué par un sort, la réussite d'un Test d'**I** lui permet de le parer avec son bouclier. Le sort est alors renvoyé sur l'enchanteur. Si le test échoue, l'utilisateur peut toujours tenter un Test de **FM** si la description du sort l'autorise.

91-00 *Briseur d'Armes* — chaque fois que le bouclier réussit à parer une attaque portée avec une arme de mêlée non-magique, son utilisateur tente un Test de **F** x 10. S'il réussit, l'arme se brise contre le bouclier et est détruite. Les armes magiques ne sont pas affectées.

Table de Protection Locale

Les armures magiques ont souvent pour fonction de protéger la partie couverte contre un type particulier d'attaque. Le porteur n'encaisse pas les dommages infligés par ce type d'attaque lorsqu'elles atteignent la localisation protégée. Déterminez le type de protection locale par un jet sur la table suivante :

1D100	**La localisation n'encaisse pas de dommages des**
01-15	Armes simples contondantes non-magiques
16-40	Armes simples non-magiques tranchantes et pointues
41-60	Armes de distance non-magiques
61-80	Armes naturelles (morsure, griffes, coup de pattes)
81-95	Armes de poing non-magiques
96-00	Toutes les armes non-magiques

Table de Protection contre les Attaques

Certains types d'armure magique protègent leur utilisateur contre toutes les attaques portées par un type particulier d'adversaire. Déterminer ce type d'adversaire par un jet sur la table suivante :

1D100	**Type d'Adversaire**
01-05	Gobelins et Morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques
21-25	Tous les Gobelinoïdes
26-27	Elémentaux
28-30	Démons
31-35	Mort-Vivants
36-45	Créatures et adeptes du Chaos non-démoniques
46-50	Dragons
51-55	Tous les reptiles
56-60	Nains, Gnomes et Halfelings
61-65	Elfes
66-70	Fimir
71-75	Animaux géants
76-80	Skavens
81-85	Géants
86-90	Ogres et Trolls
91-95	Lycanthropes
96-00	Vampires

Graeme Davis

Avec l'Aide de Mes Amis

Avec l'Aide de mes Amis est une aventure rapide destinée à un petit groupe d'aventuriers. La présence d'un Apprenti Sorcier ou d'un Sorcier se révélera utile, ainsi que celle d'un Filou.

Middenheim sert de cadre à cette rencontre, mais toute autre cité du Vieux Monde, de taille moyenne ou plus importante, convient parfaitement. Si vous maintenez l'aventure à Middenheim, vous pouvez l'intégrer au **Pouvoir Derrière le Trône**, mais en prenant soin de ne pas surcharger les activités des aventuriers.

Cette rencontre donne aux joueurs l'occasion de réfléchir avant de donner l'assaut. Une personne a été enlevée et les aventuriers sont engagés pour la libérer. Ils devront soigneusement préparer la manière dont ils vont la délivrer mais auront peut-être à improviser si tout ne se passe pas comme ils l'ont prévu.

Alphonse Entre en Scène

Au début de l'action, les aventuriers sont contactés par un Gnome assez fluet répondant au nom incroyable de Alphonse Hercule de Gascoigne. En dehors de ses vêtements de bonne coupe mais démodés, le gnome est remarquable par sa tête à la rondeur presque parfaite ornée d'une immense moustache cirée qu'il caresse et tortille constamment. Il vient de Bretonnie et s'exprime avec l'équivalent d'un accent français exagéré — en fait un accent belge, mais qui peut faire *réellement* la différence ?

Tous les renseignements le concernant figurent à la fin de l'aventure.

Alphonse, célèbre détective privé, travaille actuellement sur une affaire d'enlèvement et il lui faut trouver des assistants sur lesquels il peut compter et à qui il peut faire confiance. Il donne aux PJ les informations suivantes, que vous pouvez lire à haute voix ou transmettre aux joueurs en répondant à leurs questions : *« Mes amis, je suis, comme vous le savez certainement déjà, le plus grand détective du monde. Vous avez déjà entendu parler d'Alphonse, n'est-ce pas ? »*

Gascoigne incline la tête avec modestie. Si les PJ répondent par la négative, il paraîtra ennuyé mais poursuivra. *« J'ai été engagé pour assurer la sécurité du jeune fils de Ludwig Orteli — un enfant nommé Sigismund — qui a été enlevé et ne sera libéré que contre rançon.*

Les ravisseurs réclament 5 000 Couronnes d'Or pour rendre le garçon sain et sauf. Quel désastre ! Le père ne dispose pas de cette somme ! S'ils n'obtiennent pas l'argent dans trois jours à minuit, les bandits ont menacé de retourner l'enfant — comment dites-vous — haché menu. Alphonse va donc le sauver avant l'expiration de ce délai !





Moi, Alphonse Hercule de Gascoigne, j'ai brillamment suivi les bandits jusqu'au repaire où est très certainement détenu le jeune Orteli. J'ai besoin de l'aide de plusieurs personnes héroïques et discrètes — il fait une pause, regarde les PJ avec scepticisme puis reprend — *comme vous-mêmes pour surveiller les positions de l'ennemi et, lorsque le moment sera propice, libérer Sigismund.*

Viendrez-vous à mon secours ? »

Si quelqu'un y fait allusion, Alphonse expliquera que les autorités locales n'ont pas été alertées car (il présente la chose de manière plus délicate) ce ne sont que des lourdauds stupides qui gâcheraient tout le travail et ne parviendraient qu'à faire tuer Sigismund.

Le détective propose 100 CO aux PJ s'ils lui permettent de récupérer le garçon sain et sauf, 50 s'il est blessé mais rien du tout s'ils ne ramènent qu'un cadavre.

Une fois sa proposition acceptée, il leur donne rendez-vous dans une maison qu'il a louée près de la cachette des ravisseurs, au n°12 Wendenbahn, dans l'Altquartier, un des secteurs mal famés de la cité.

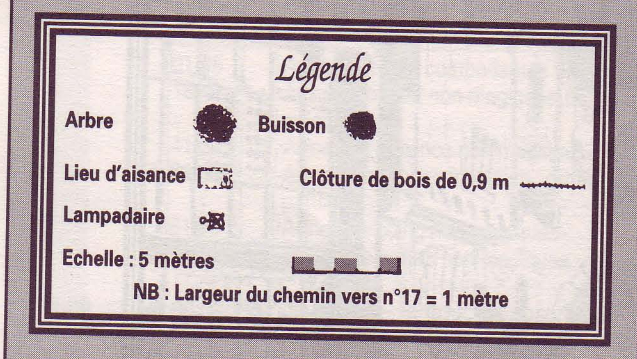
Alphonse insiste pour qu'ils ne portent ni armure de meilleure qualité que le cuir ni casque et pour que leurs armes ne soient pas trop voyantes, car cela pourrait attirer l'attention des ravisseurs.

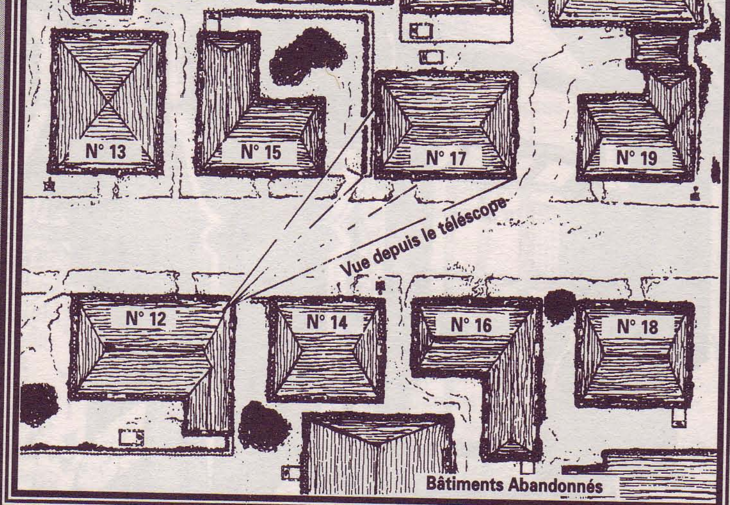
Les PJ démunis obtiendront une avance de 20 CO pour acheter l'équipement dont ils ont besoin (ou pour le récupérer).

Repérages

La cachette se trouve au fin fond du quartier le plus sordide de la cité choisie par le MJ. A Middenheim, il s'agit de l'Altquartier (voir **Middenheim, la Cité du Loup Blanc** pages 36-37) qui abrite une grande partie de la pègre. C'est, en effet, un labyrinthe de rues sinueuses et d'allées bordées de maisons et de bâtiments délabrés. Le jour, la vermine de la cité grouille dans les rues ; la nuit, elles sont fréquentées par une engeance encore moins fréquentable. Les patrouilles sont rares et solidement armées. Si vous choisissez Marienburg, les quartiers les plus louches du Suiddock, au sud de la Bruenwasser ou à Riddra, conviennent parfaitement.

Avant d'atteindre leur destination, les aventuriers subissent les assauts répétés de mendiants et de tires-laine. Cependant, une fois dans la rue





Le Voisinage

N°12 (1 étage) : Alphonse Hercule de Gascoigne et compagnie.

N°13 (2 étages) : Vide.

N°14 (2 étages) : Herr et Frau Meisner. Des commerçants timides. Ne veulent pas d'ennuis ; faciles à intimider ou à corrompre.

N°15 (2 étages) : Kurt, Burt et Gert. Ouvriers. Ils travaillent toute la journée, boivent toute la nuit ; faciles à corrompre ou à rouler. (De toute façon, ils dormiront probablement pendant toute l'animation.)

N°16 (1 étage) : Herr Gundrich et Fils. Chaudronniers. Soupçonneux et plutôt malins. Tirent d'abord sur les rôdeurs : ne posent jamais de questions ensuite. (25% au tromblon.)

N°17 (2 étages) : Ravisseurs.

N°18 (2 étages) : Frauen Petra et Marie. Dames de petite vertu. Payent leur protection à la Garde et l'appelleront si menacées. Très faciles à corrompre, mais très chères.

N°19 (1 étages) : Frau Else Koch et Vlad, son chien Rottweiler incroyablement vicieux. Soupçonneuse, mauvais caractère, vieille sorcière désagréable. (48% au rouleau à pâtisserie.)



concernée (voir *Carte 1*), le secteur est étrangement désert. Les gens du coin savent qu'il se passe quelque chose au n°17 — ils le savent *toujours* dans ce genre de situation — et le bouche à oreille indique qu'il est malsain de rester dans ce genre de voisinage.

Dès qu'ils sont entrés au n°12, Alphonse les emmène à l'étage et leur donne leurs instructions, en leur précisant que les ravisseurs se sont repliés au n°17, de l'autre côté de la rue. Un des aventuriers doit surveiller la façade de la maison avec le télescope (soigneusement dissimulé par des rideaux tirés) pendant que les autres surveilleront l'arrière de la maison d'une position stratégique de leur choix. Ils doivent noter précisément (ou se souvenir) des allées et venues, ainsi que tout ce qu'ils peuvent voir à l'intérieur. Quoi qu'il arrive, aucun de leurs gestes ne doit éveiller les soupçons des ravisseurs.

Pendant ce temps, le gnome va aller vérifier d'autres pistes concernant les contacts des bandits et reviendra à minuit pour relever leurs rapports.

Le Télescope

L'aventurier chargé du télescope a le travail le plus facile : il lui suffit de rester éveillé et d'éviter de tomber par la fenêtre.

Grâce à cet instrument, il voit la porte d'entrée et l'intérieur des Chambres 1 et 3, au premier étage. En inspectant les lieux, le PJ remarquera que toutes les autres fenêtres visibles sont barricadées et que la porte d'entrée est en bon état. La lucarne du toit semble cependant être déformée et légèrement fendue...

L'Arrière

Un ou plusieurs PJ devront trouver un bon poste de surveillance pour l'arrière du n°17. Ils éviteront bien des ennuis en appliquant quelques précautions élémentaires, comme l'utilisation du *Déplacement Silencieux* et du *Camouflage Urbain*. Ceux qui manqueront de discrétion ou qui s'approcheront trop de la maison auront affaire à Frau Koch, du n°19, qui a un mauvais caractère et un rouleau à pâtisserie en main !

Plusieurs bonnes places permettent d'espionner l'arrière de la maison, dont un bâtiment visiblement abandonné juste derrière. Son lieu d'aisance — très proche de celui du n°17 — est encore mieux situé, mais peut-être un peu inconfortable pour un observateur.

De ces positions, les PJ voient la façade et l'arrière de la maison, l'intérieur de la Cuisine au rez-de-chaussée et les trois Chambres à l'étage. Toutes les fenêtres des autres pièces sont masquées par des rideaux, en dehors de la lucarne brisée du Grenier. Tout ce qui peut être remarqué est précisé dans la section *Surveillance* ci-dessous.

Les Occupants

Les occupants de la maison sont composés de six hommes, d'un chien agressif et d'un garçon malheureux. Le cerveau de l'opération, Claudio Carbonetti, est un individu vicieux, mauvais et roublard. Son bras droit, Paolo Gentile, est un sadique idiot qui vénère Claudio et suit ses ordres à la lettre sans aucune hésitation. Les autres membres de la bande (Knud, Bruno, Axel et Mikhail) sont de simples gros bras engagés pour l'occasion. Ils suivent les ordres de Claudio principalement parce qu'ils sont bien payés et qu'ils savent ce que Paolo leur fera subir s'ils n'obéissent pas. Ils ne sont quand même pas prêts à mourir pour 5 CO par jour.

Guiseppe le chien appartient à Claudio. Massacreur de Tilée, Guiseppe est aussi amical et joueur qu'un doberman en colère. Le garçon, Sigismund, est enfermé à la cave, pieds et poings liés, et voudrait bien être ailleurs.

Toutes les descriptions des hommes de main et leurs caractéristiques figurent dans la partie *Profils*.

Le Plan des Ravisseurs

Après s'être emparé du gamin, Claudio s'est retiré avec toute sa bande dans la maison. Il a ensuite envoyé la demande de rançon (par messager) dans laquelle il accorde au père 72 heures pour rassembler 5000 CO sous peine de tuer l'enfant. Le message précisait aussi que de nouvelles instructions lui seraient envoyées pour la remise de l'argent.

Claudio attend maintenant l'expiration de l'ultimatum ; il enverra alors un nouveau message demandant à Orteli de se rendre dans un certain bar dans l'Altmarkt avec la rançon. Paolo récupérera ensuite l'argent et retournera au repaire.

Si Orteli ne se montre pas, Claudio compte prélever un petit morceau de Sigismund et le lui envoyer, afin d'encourager ainsi sa coopération. Lorsque Paolo reviendra avec l'argent, Claudio tuera l'enfant (la prudence impose de ne pas laisser de témoins derrière soi, après tout) et la bande se dispersera.

Comme vous l'avez certainement déjà deviné, Claudio n'est pas un individu très sympathique.

Fort heureusement pour Sigismund, Claudio n'a pas pris en compte le brillant — non, l'étourdissant — Alphonse Hercule de Gascoigne, qui a réussi la tâche presque impossible de remonter la piste du papier de la demande de rançon jusqu'à un vendeur de l'Altmarkt. Le propriétaire de l'échoppe, qui ne demandait qu'à aider le gnome à l'allure si curieuse qui agitait quelque argent, fit à Alphonse une description précise du "zouave grassouillet avec le grand chien méchant" qui a acheté le papier. Pour un détective de la classe d'Alphonse, retrouver Claudio et sa cachette était un jeu d'enfant.

Bien qu'il soit persuadé que personne ne sait où il est, Claudio ne prend pas de risques. Le garçon est ligoté dans la cave verrouillée, Claudio, Paolo et Guiseppe sont installés en permanence dans le Salon ; un garde est posté dans le Vestibule et un autre dans la Cuisine. Les deux gardes restants se reposent dans la Chambre 1.



Si qui que ce soit tente quoi que ce soit, Claudio pense, grâce à la présence des gardes, avoir le temps de déverrouiller la porte de la cave, de s'emparer du gamin et de menacer de le tuer si lui et sa bande ne peuvent pas quitter les lieux. Si cela tourne mal pour lui, il enverra son chien attaquer l'enfant en espérant s'enfuir pendant que les sauveteurs iront à la rescousse de Sigismund.

La Surveillance

Voici les événements, dans l'ordre chronologique, que les PJ peuvent observer au n°17 pendant leur période de surveillance.

Les PNJ sont cités nommément, mais les PJ n'ayant pas à priori la possibilité de connaître leur identité, vous devriez les désigner par leur description physique (voir *Profils*), "l'homme aux cheveux bruns", "le grand type très laid", etc.

Début (Midi)
Les Chambres 2 et 3 sont vides et le resteront. Dans la Chambre 1, deux hommes (Knud et Mikhail) jouent aux cartes. Un autre (Bruno) traîne dans la cuisine.

12 h 30
Un homme (Axel) entre dans la Cuisine et déverrouille la porte arrière pour laisser sortir Bruno.

Bruno transporte un seau avec précaution (il contient les déchets de Paolo, Claudio et Sigismund) jusqu'au lieu d'aisance, il y passe quelque temps pour son propre compte et revient à la porte arrière.

Un aventurier à moins de 6 mètres de cette porte peut tenter un Test d'*Ecoute* des bruits légers (30%, *Acuité Auditive* +10). S'il est réussi, l'aventurier entend Bruno qui frappe quatre fois et dit : *« Laisse moi entrer, c'est Bruno. »* Bruno quitte ensuite la Cuisine.

13 h 00
Bruno revient dans la Cuisine et Axel en sort. La porte d'entrée s'ouvre et Axel s'en va ; un homme grand (Paolo) referme la porte derrière lui et la barricade. S'il est suivi, Axel mènera les PJ dans une auberge du coin, où il prendra de quoi nourrir sept personnes plus un gros morceau de viande crue.

14 h 00
Axel revient avec un grand panier. Il frappe quatre fois à la porte d'entrée et dit quelque chose (l'observateur ne peut pas comprendre quoi). Paolo ouvre, Axel se faufile à l'intérieur et la porte se referme.

Après quelques minutes, les aventuriers à l'arrière voient Axel qui entre dans la Cuisine, donne à Bruno de quoi manger et une bouteille, puis il monte à l'étage et fait de même pour Mikhail et Knud.

15 h 00 - 23 h 30
Knud, Mikhail (Chambre 1) et Axel achèvent leur repas, vont à tour de rôle au lieu d'aisance (en suivant la même procédure que Bruno ; les aventuriers proches ont ainsi l'occasion d'apprendre leurs noms) et vont se coucher pour prendre un peu de repos.

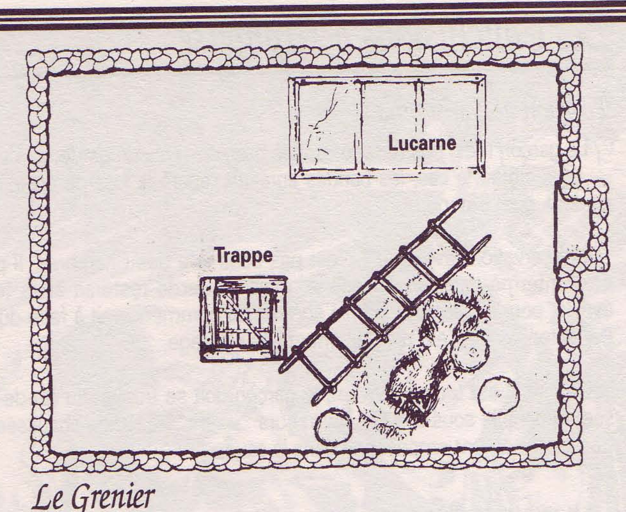
Dans la Cuisine, Bruno continue à attendre, planté comme un piquet. Il effectue un nouveau passage à l'extérieur, cette fois-ci accompagné d'un gros chien à l'air vicieux, et se livre à quelques activités strictement personnelles.



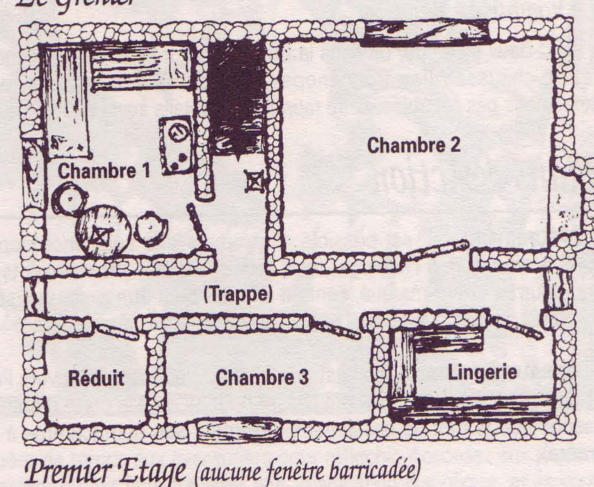
Carte 2 : N° 17 Wendenbahn

Echelle 1 mètre

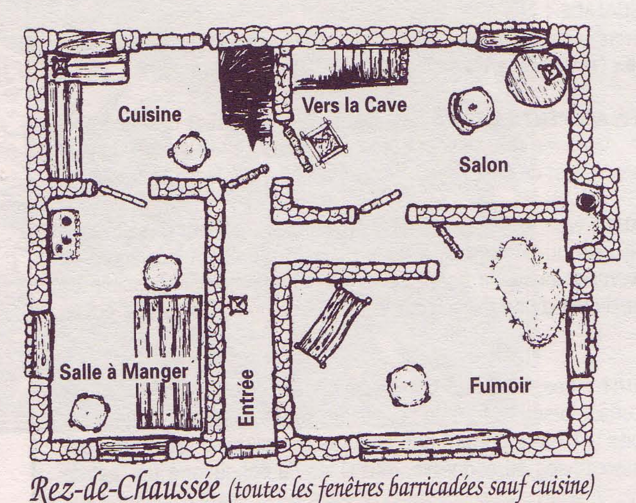
OBJET	RESISTANCE	DOMMAGE	DIFFICULTE DE SERRURE
Murs			
Extérieur	5	10	-
Intérieur	7	7	-
Portes			
Extérieur	3	6	20%
Intérieur	2	3	10%
Fenêtres			
Barricadées	2	3	(clouées)
Dégagées	1	2	10%



Le Grenier



Premier Etage (aucune fenêtre barricadée)



Rez-de-Chaussée (toutes les fenêtres barricadées sauf cuisine)

Le chien, qui fait de même, en profite aussi pour renifler dans tout le jardin et les environs, en manifestant un intérêt particulier pour les buissons, etc. Quiconque se cache dans le bâtiment abandonné ou dans le lieu d'aisance attenant est parfaitement à l'abri ; quant aux autres, gare au flair du chien !

23 h 30

Axel entre dans la Cuisine ; puis, avec Bruno, il va réveiller Knud et Mikhail. Les deux tandems inversent leur rôle : Axel et Bruno vont se coucher, Knud prend place dans la Cuisine et Mikhail va se poster quelque part au rez-de-chaussée (en fait dans le Vestibule).

MINUIT - 8 h 00

La Chambre 1 est sombre et silencieuse. Knud, qui s'ennuie, reste assis à regarder par la fenêtre de la Cuisine. Mikhail fait une apparition de temps en temps pour remplir trois chopes à un petit tonneau et pour secouer Knud si celui-ci s'assoupit.

8 h 00 ET AU-DELÀ

Le chien fait une nouvelle sortie lorsque Knud et Mikhail prennent un rapide petit déjeuner. Le changement de garde a lieu à 11 H 00 ; à partir de là, les événements de la veille se répètent.

Alphonse Entre en Scène (A Nouveau)

Alphonse revient au n°17 à minuit. Il écoute les rapports sur les activités dans la maison, tourne la tête sur le côté, tortille pensivement sa moustache et dit :



Se Faufiler dans les Jardins des Autres Résidents

De Jour : 30% de risques de se faire repérer par un domestique/une épouse ; 10% en appliquant le *Déplacement Silencieux Urbain.*

De Nuit : 10% de risques de se faire repérer par un domestique/une épouse/un mari ; 5% en appliquant le *Déplacement Silencieux Urbain.*

Balades sur les Toits (de nuit uniquement) : Les maisons à un étage mesurent 6 m de haut, celles à deux étages, 9 m.

Escalade : Les aventuriers disposant de la compétence *Escalade* réussissent automatiquement ; les autres doivent réussir un Test de **Dex** (+60 pour la *Vision Nocturne*, +30 pour les autres).

Deplacement Furtif : Les aventuriers disposant de la compétence *Acrobatie* réussissent automatiquement ; les autres doivent réussir un Test de **Dex** (*Vision Nocturne* +60, pour les autres +30).

Saut : (voir **WJRF** page 75) les aventuriers portant des armures métalliques ou des armes à deux mains retirent 1 à leur score de *Mouvement* lorsqu'ils bondissent. Il est totalement impossible de sauter du toit d'une maison à 1 étage sur celui d'un bâtiment qui en a 2.

Bruit : Les habitants ont de 30% de chances d'entendre les aventuriers lorsqu'ils font de l'escalade, se déplacent ou sautent sur les toits (+10 s'ils portent des armures métalliques, -20 si les résidents sont ivres ou endormis, +40 si les PJ échouent à un Test de **Dex**).

« Ah ah ! C'est réellement fascinant. Plusieurs conclusions nous sautent aux yeux, n'est-ce pas ? Qu'en pensez-vous, mes amis ? »

Les joueurs ont maintenant l'occasion de prouver que le temps passé à regarder des séries policières à la télévision n'a pas été perdu. Alphonse cajole, taquine et ordonne aux PJ de donner leur interprétation des informations réunies puis il leur demande des suggestions sur la manière de libérer Sigismund.

Bien entendu, le plus grand détective du monde a déjà tiré des faits connus toutes les conclusions possibles mais il veut entendre le point de vue des PJ, afin de leur prouver son habileté en critiquant leurs plans.



Les Conclusions d'Alphonse

Position de Sigismund

Le garçon n'est pas détenu dans le grenier — aucun garde ne s'y trouve — et si c'était le cas, les bandits auraient réparé la lucarne du toit. C'est évident, bien entendu !

L'observation révèle qu'il n'est pas dans une des Chambres. Il pourrait être enfermé dans une penderie, mais un garde resterait alors toujours éveillé, pour le cas où le gamin sortirait ou commencerait à faire du raffut. Par extension, il n'est probablement pas à l'étage.

Donc, s'il est toujours vivant, le garçon doit se trouver au rez-de-chaussée ou dans le sous-sol. Les ravisseurs "vivant" au rez-de-chaussée, il est très certainement emprisonné dans la cave.

Le nombre de Bandits

Six : deux à l'étage, un dans la Cuisine plus trois autres quelque part au rez-de-chaussée (les trois chopes d'Axel, ou bien les aventuriers ne seraient-ils pas capables de se rappeler de détails aussi importants ?)

Plans d'Action

Nourriture : Il est possible d'introduire une substance déplaisante dans la nourriture à l'auberge, mais cela a plusieurs inconvénients : le poison pourrait être remarqué, l'enfant affecté (peut-être avec une issue fatale) ou les bandits avertis de l'arrivée imminente des aventuriers.

Assaut Frontal : Axel est intercepté durant son trajet vers l'auberge et quelqu'un d'autre, se faisant passer pour lui, va à la porte d'entrée, avec l'espoir que le mot de passe est simplement son nom (comme à la porte arrière).

Dès que la porte est ouverte, les autres aventuriers, cachés tout près, se ruent pour maîtriser les gardes. Le plan échouera si le mot de passe est différent, ou si l'imposteur est repéré avant qu'on lui ouvre. De plus, il sera seul à faire face jusqu'à ce que les autres aventuriers entrent.

Assaut par l'Arriere : Un garde pourrait être remplacé par un des membres du groupe pendant qu'il est aux toilettes.

Cette technique a cependant un double inconvénient : le garde de la Cuisine risque d'entendre les bruits de la lutte et la substitution doit être rapidement effectuée pour ne pas éveiller les soupçons.

Entrée par la Lucarne : Apparemment l'entrée la moins bien défendue, mais rien ne dit qu'elle n'est pas piégée.

La lucarne est très éloignée de l'endroit où Sigismund est probablement détenu ; les aventuriers devront donc parcourir un chemin dangereux et, qui sait, bruyant sur les toits.

Préparer la Libération

Les aventuriers doivent maintenant établir un plan d'action. En faisant le point sur leurs ressources, ils verront ce qui peut les aider à triompher de leurs adversaires.

Par l'intermédiaire d'Alphonse, rappelez aux joueurs les compétences et les capacités spéciales qu'ils ont peut-être oubliées. Ne faites pas le plan à leur place, mais n'hésitez pas à signaler les oublis flagrants ou les erreurs monumentales qu'ils commettent.

Les plans remarquables que vos joueurs vont concocter vous surprendront parfois. Dans des circonstances habituelles, le combat se présente brusquement aux personnages — quelqu'un ouvre la porte qu'il ne fallait pas, et un troupeau de Gobelins qui s'ennuient essaye de lui arracher la tête. Malgré tout l'amusement que cela procure, ce genre de rencontre ne



laisse guère de temps aux aventuriers pour réfléchir. Accordez aux joueurs une demi-heure pour faire travailler leur imagination diabolique, et ils vous étonneront à chaque fois.

Quel que soit le plan mis au point, ne créez pas de surprise de dernière minute. Il est fort possible qu'ils imaginent une solution si tortueuse qu'ils gagneront sans livrer un seul combat. Dans ce cas, ne vous interposez pas. Vous n'êtes pas obligé de conclure l'aventure avec un affrontement apocalyptique si la situation ne l'impose pas — et ce pourrait bien être le cas si vos joueurs se montrent *vraiment* sournois ! N'intervenez pas plus si leur plan est mal étudié. Qu'ils en subissent les conséquences. S'ils parviennent à se dépêtrer de leurs erreurs, c'est tant mieux pour eux. Sinon, c'est dommage pour le pauvre Sigismund, pour la survie des aventuriers et pour la réputation d'Alphonse.

Alphonse Quitte la Scène

Une fois que le plan des aventuriers a été établi, Alphonse doit disparaître. En consultant son profil et sa description, vous remarquerez qu'il sait bien se défendre et vous ne voudriez pas que son implication directe lui permette de monopoliser toute la gloire.

Si les aventuriers n'ont aucune chance, il peut rester là. Mais, dans le cas contraire, vous le ferez s'éclipser par une des manières suivantes avant la Bataille Finale.

La solution la plus facile consiste à l'éliminer comme participant actif. Il fait une grande chute, ou un objet très lourd lui tombe sur le crâne et le laisse dans l'inconscience la plus profonde. Cet artifice assez flagrant pourrait cependant déplaire à vos joueurs.

Ou bien un événement imprévu menace la réussite du plan et Alphonse va s'en occuper.

Par exemple, les aventuriers et Alphonse sont accroupis à côté du n°17, prêts à attaquer Bruno lors d'une de ses sorties quotidiennes, lorsque des Gardes de la Cité entrent dans la rue et commencent à tambouriner aux portes, visiblement en train de faire des recherches. Alphonse indique aux aventuriers qu'il va les distraire pendant aussi longtemps que possible, en espérant accorder aux aventuriers le temps nécessaire pour mener à bien l'assaut...

Si par la suite, la situation tourne à la catastrophe et que les PJ sont dans une situation vraiment difficile, Alphonse pourra toujours arriver à la dernière minute pour renverser la situation.

Enfin, il peut tout simplement attendre dans la rue, de sorte qu'il pourra suivre un des ravisseurs en fuite : *«... dans l'espoir qu'il me conduira à, comment dites-vous, un plus gros gibier.»* Cette solution vous permet aussi de faire intervenir le Gnome par la suite si cela s'avère nécessaire.

La Libération

Les PJ sont les seuls responsables des difficultés qu'ils auront à s'introduire dans le repaire. Claudio prévoit, en cas de problème, de déverrouiller la porte du sous-sol et de se saisir du gamin (3 rounds) puis de remonter (2 rounds), pendant que Paolo et Guiseppe s'interposeront. Paolo tirera avec son tromblon puis se précipitera sur les intrus ; le chien se ruera directement sur eux. Après avoir remonté Sigismund, Claudio menacera de tuer le garçon si les aventuriers ne le laissent pas filer.

Lorsqu'ils entendront les bruits de bagarre, les gardes tenteront de rejoindre Claudio, mais si leurs adversaires les surclassent, leur principal objectif sera de fuir.

N°17 Wendenbahn

Grenier

L'entrée par cette maison fera bénéficier les gardes de la Chambre 1 de multiples Tests d'*Ecoute*. S'ils sont endormis, les chances sont de 10%, s'ils sont éveillés, de 30%.



A moins que quelqu'un ne songe à la graisser, la lucarne grince à l'ouverture. Le saut jusqu'au plancher représente 3 mètres (Test d'*Ecoute* si aucune corde n'est utilisée). L'endroit est encombré de vieux objets, de plateaux, de tapis, etc. (le tout bien humide) qui peuvent faire trébucher les aventuriers s'ils n'ont pas de source de lumière/Vision Nocturne. La trappe menant à l'étage grince autant que la lucarne et un des barreaux de l'échelle est brisé. En l'absence d'examen, le premier aventurier qui descend doit réussir un Test d'Initiative ou tomber (probabilités d'*Ecoute* doublées).

Premier Etage

Lorsqu'un combat se produit ici, quiconque se trouve dans la maison a 60% de chances à chaque round d'entendre du bruit (40% si endormi). Seule la Chambre 1 est occupée par deux gardes (voir la chronologie pour les tours de garde) qui jouent aux cartes lorsqu'ils sont éveillés. Il leur faut 1 round pour s'emparer de leurs armes, mais, s'ils dorment, ils se réveilleront en 2 rounds, prendront leurs armes en 1 round et mettront leur armure en 4 rounds.

Rez-de-Chaussée

Les combats provoquent ici les mêmes jets d'*Ecoute* que précédemment. Le Vestibule et la Cuisine sont gardés (armes et armure prêtes, voir la chronologie pour les tours de garde) ; Claudio, Paolo et le chien sont dans le Salon. Les deux hommes dorment à tour de rôle (Paolo veille le jour). Celui qui dort se réveille en 1 round, prend ses armes en 1 autre round et met son armure en 4 rounds. Le chien se réveille et attaque en 1 round.

Le Final

Cette rencontre possède deux fins possibles : soit les aventuriers capturent ou tuent Claudio avant qu'il atteigne Sigismund, soit Claudio place un couteau en travers de la gorge du garçon et déclame la phrase classique : *« Reculez ou je lui fais son affaire. »*

Cette variante aboutit au statu quo habituel : Claudio ne peut pas s'enfuir et les aventuriers ne peuvent pas récupérer l'enfant. Un marchandage ardu permettra aux PJ et à Claudio de trouver un accord. Claudio proposera de rendre le garçon contre de l'argent et la liberté (il se contentera de 100 CO) ; mais s'il est vraiment acculé, il se contentera de la liberté.

Les PJ devront alors le convaincre qu'ils le laisseront aller en toute sécurité. Tout repose sur l'ingéniosité des joueurs ; il est possible que l'un des personnages prenne la place de l'enfant. Cette solution est excessivement dangereuse mais le ravisseur n'améliorera pas sa situation s'il tue un personnage (cela ne lui rapportera pas d'argent) et, actuellement, il n'a vraiment pas besoin de se faire de nouveaux ennemis. Si un aventurier est assez courageux pour agir ainsi, récompensez-le en épargnant sa vie — Claudio l'entraînera sur quelques pâtés de maisons puis l'assommera et déguerpit.

Evidemment, si les ravisseurs tuent Sigismund ou l'emmènent ailleurs, les aventuriers auront échoué. Ni les autorités ni le père de l'enfant ne se retourneront contre eux. Alphonse ne souhaitera sans doute pas travailler à nouveau avec eux, à moins que l'échec ne soit dû qu'à la malchance (et donc que le plan était bon au départ).

Conséquences de la Rencontre

Claudio pourrait bien appartenir à une petite famille criminelle de Tilée. Il a monté cet enlèvement de son propre chef, mais son échec entache l'honneur de la famille et les frères de Claudio réclament vengeance en tentant de tuer Alphonse et les aventuriers.

Le détective (voir sa description et son profil) offre de grandes possibilités en campagne. Il peut se rendre utile comme professeur, source de contacts et de travail et vous permettra de vous amuser lors de son interprétation.

Si les aventuriers ont sauvé le jeune Siggy, son père prospère (mais roublard) en sera ravi. Ils seront gratifiés de nombreuses invitations à dîner au cours desquels ils pourront se mêler aux Riches et aux Puissants et faire des connaissances utiles ou, ce qui est plus probable, se rendre complètement ridicules.

Le père de l'enfant ou un des membres survivants de la bande n'hésitera pas à se mettre à la recherche des aventuriers si ceux-ci se sont montrés vraiment incompétents et que Siggy a été tué. Claudio (s'il survit) peut faire croire qu'ils sont impliqués dans son opération ! C'est tout à fait le genre de manœuvre dont il est capable.

Répartition des Points d'Expérience

10-100	Pour la qualité du plan. Récompensez à la fois le bon sens et l'ingéniosité (mais pas l'imprudence !). La récompense la plus élevée devrait être attribuée au personnage qui a eu l'idée la plus astucieuse.
15	Pour avoir affronté (autrement dit mis hors d'état de nuire) chacun des bandits — y compris le chien ! La capture de Claudio vivant et sa remise aux autorités valent 20 points supplémentaires chacun et une récompense de 100 CO pour le groupe — il était recherché pour un certain nombre d'exactions allant de l'extorsion à l'incendie.
30	Pour avoir libéré Sigismund sans qu'il soit (trop) blessé.

Profils

Alphonse Hercule de Gascoigne

Alphonse est un Gnome d'âge indéterminé (en fait il a 96 ans), qui arbore une chevelure noire gominée et une grande moustache cirée. Ses yeux verts pétillent, illuminés par l'amusement et une intelligence dont

on ne peut qu'envier la vigueur. Avec sa taille ne dépassant pas 1,09 m et sa fine silhouette, il est impossible de prendre au sérieux ce drôle de petit bonhomme, une erreur que de nombreux criminels ont commis à leur dépens !

En vérité, Alphonse est un détective privé brillant, inventif, observateur et de façon générale sans pareil. Doté de nombreux talents et d'une suprême confiance en soi, il va et vient comme il veut, ne manque jamais un indice et trouve toujours son homme. Ou son Elfe, ou son Nain. Quoi qu'il soit. Son regard acéré et l'attention qu'il porte aux détails lui permettent d'apprendre une quantité incroyable de choses en un temps record. Ces capacités lui permettent de mener de nombreuses enquêtes à visage découvert, mais, lorsqu'il le faut, Alphonse sait modérer sa fierté et a recours à des déguisements et à ses immenses talents de voleur pour découvrir des informations plus délicates.

Il a passé beaucoup de temps à Altdorf, à Middenheim, à Salzenmund et à Marienburg, ainsi qu'en Bretonnie (son pays natal). Bien qu'il soit un maître du déguisement, il agit souvent ouvertement à cause de sa silhouette et de son apparence gnome. Pour cette raison, il est respecté par un certain nombre de personnalités influentes qui ont fait appel à ses services. Ayant une réputation irréprochable, Alphonse est un enquêteur très demandé, en particulier par les gens de la haute société qui apprécient autant la discrétion que l'efficacité. Il n'est pas âpre au gain — il accepte ou rejette des affaires en fonction de leur intérêt — et il ne trahit pas la confiance de ses clients.

En supposant que les PJ ont mené à bien leur mission, Alphonse est prêt à faire profiter de son enseignement les personnages qui supporteront toutes ses petites manies. Les Gnomes et les Halfelings bénéficient d'un bonus de +10 pour tous leurs Tests de **Soc** le concernant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	54	42	3	4	9	56	2	52	48	57	77	61	67

COMPETENCES
Alphabétisation, Ambidextrie, Baratin, Bouffonneries, Camouflage Urbain, Charisme, Corruption, Crochetage de Serrures, Cryptographie, Déguisement, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Eloquence, Escamotage, Evaluation, Filature, Fuite, Imitation, Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Linguistique, Pictographie — Voleurs ; Sens de la Répartie, Séduction (Gnomes et Halfelings uniquement), Sixième Sens, Travail du Métal, Vision Nocturne, Vol à la Tire.

POSSESSIONS
Gilet en cuir, *Anneau magique de Belstaff* (donne à son porteur l'équivalent de 2 PA partout sauf lorsqu'il porte une armure métallique), *Anneau magique de Sensation* (le porteur peut utiliser trois fois par jour la *Conscience de la Magie* ou le *Sens de la Magie*), bourse contenant 24 CO en monnaie et 4 opales valant 25 CO chacune, dague (enduite d'Humanicide), 3 doses de Poison Enductif (Humanicide).

Claudio Carbonetti

Claudio est une brute vicieuse et mauvaise, mais il est pourvu d'une certaine roublardise innée. Il vient de Miragliano et, avec le soutien de ses quatre jeunes frères, il est en train d'établir une ramification "des affaires" à Middenheim. C'est un homme d'âge moyen, corpulent, au teint basané et au regard lubrique.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	38	4	4	7	49	2	35	46	36	42	38	33

COMPETENCES
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Rapière ; Chimie, Consommation de Spaghetti, Corruption, Déguisement, Détournement de Fonds, Préparation de Poisons, Séduction.

POSSESSIONS
Plastron de cuirasse, rapière, dague, bracelet d'or orné de têtes de chevaux tranchées (valant 6 CO), sac de bonbons à l'ail, bourse contenant 28 CO, costume très coquet, étui à violon (contenant un violon).

Paolo Gentile

Paolo a accompagné Claudio à Middenheim. Bien qu'il lui soit d'une loyauté absolue, son sadisme pathologique pose parfois des problèmes à son patron. Par exemple, il est parfaitement inutile de lui demander d'interroger quelqu'un, car la personne a toutes les chances de mourir avant d'avoir simplement pu répondre à quelque question que ce soit.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	41	4	5	9	47	2	49	31	22	38	44	22

COMPETENCES
Armes de Spécialisation — Armes à Poudre ; Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Esquive.

POSSESSIONS
Tromblon, épée, gilet en cuir, bourse avec 5 CO.

Guiseppe le Chien

Guiseppe est un Massacreur de Tilée, une race vicieuse et brutale, assez semblable au terrier et spécialement élevée pour le massacre. Il est totalement loyal envers Claudio et attaque frénétiquement lorsqu'il en reçoit l'ordre verbal ou du geste. Guiseppe est noir comme un corbeau, porte un collier garni de pointes et les multiples cicatrices de son dos témoignent des nombreux combats qu'il a livrés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	-	4	3	6	50	1	38	-	18	18	18	-

ALIGNEMENT
Vicieux !

Knud, Bruno, Axel et Mikhail

Ces gros bras indépendants travaillent généralement pour les usuriers de l'Altquartier. Aucun n'est vraiment intelligent, et aucun ne risquera sa peau pour en sauver un autre. C'est la vermine de base. Knud mesure 1,78 m et est blond ; Bruno fait 1,75 m avec des cheveux châtains ; Axel atteint 1,88 m et Mikhail 1,65 m, tous deux ayant des cheveux noirs.

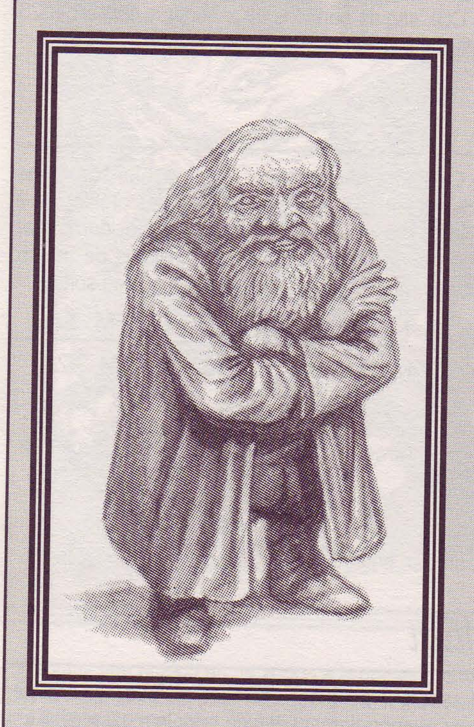
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	31	4	3	7	35	1	37	25	28	34	35	29

COMPETENCES
Coups Assommants, Désarmement, Escalade, Esquive.

POSSESSIONS
Epée, couteau, veste de cuir, 1D10 CO et 3D10 Pistoles chacun.

Carl Sargent

Le Maître-Erudit Nain



« Nous avons les guerriers ; les Nains ont les Massacreurs de Géants. Nous avons les Erudits ; les Nains ont les Maîtres-Erudits. Parfois, il semble qu'ils tiennent à faire mieux dans tous les domaines. »

Eberhardt Festschrift, Chancelier de l'Université d'Altdorf.

Les Maîtres-Erudits sont une institution exclusivement naine et représentent le plus haut niveau d'érudition de cette race. Consacrant leur vie à l'acquisition et à la conservation des connaissances, ils sont grandement respectés et les chefs nains accordent une grande importance à leurs conseils et à leur sagesse. Pratiquement tous les Nains Lettrés rêvent d'atteindre un jour le statut de Maître-Erudit.

Chaque agglomération naine, quelle que soit sa taille, en compte au moins un, bien que parfois — et cela perturbe les autres races — le titre "Maître-Erudit" soit attribué au plus grand érudit d'une communauté naine, qu'il ait atteint ce rang officiellement ou non. Leur rôle est vital car ils assurent le maintien des traditions et des récits historiques et leurs immenses connaissances leur permettent de conseiller les chefs de village.

Les Maîtres-Erudits ne vivent pas tous perdus au milieu de leurs livres. Dans les plus grandes cités naines, en particulier, certains Maîtres-Erudits sont libérés de leurs devoirs journaliers et poursuivent leurs propres recherches. Souvent, ils voyagent très loin, en quête de chroniques et de citadelles naines oubliées et tentent de récupérer les transcriptions et les connaissances perdues au cours des guerres contre les Elfes et les Gobelins. La grande majorité des Maîtres-Erudits sont de piètres combattants, mais ces puissants enchanteurs disposent d'une très grande gamme d'autres capacités.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10		+2	+6	+40		+30	+30	+40	+40	+40	

Competences
Art ; Astronomie, Calcul Mental, Chimie, Chiromancie, Connaissance des Plantes, Connaissance des Démons, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Cryptographie, Divination, Evaluation, Héraldique, Histoire, Identification des Mort-Vivants, Identification des Objets Magiques, Langue Etrangère — au choix du joueur ; Langue Hermétique — Arcane Naine, Magikane ; Législations, Linguistique, Numismatique, Orientation (sous terre uniquement), Reconnaissance des Pièges, Sens de la Magie, Technologie, Théologie.

Dotations
Aucune dotation particulière n'est associée à cette carrière. Un Maître-Erudit Nain peut conserver les dotations de ses carrières précédentes.

Regles Speciales
Les Maîtres-Erudits Nains sont grandement respectés par les autres représentants de leur race. Ils bénéficient d'un bonus de +20 en **Cd** et en **Soc** lorsqu'ils ont affaire à leurs semblables.

Carrieres Precedentes
Artisan, Erudit, Alchimiste Niveau 4, Clerc niveau 4 ou Sorcier niveau 4. Le personnage doit être un Nain et avoir achevé au moins deux des carrières indiquées ici.

Debouches
Clerc, Sorcier, Erudit, Artisan.

Nouvelles Compétences

Erudition
Cette compétence est inhabituelle en ce sens qu'elle permet surtout d'acquérir d'autres compétences. Un personnage disposant de la compétence Erudition est particulièrement doué pour découvrir et assimiler des informations et peut atteindre un plus haut niveau d'expérience dans des domaines intellectuels que d'autres personnes. En terme de jeu, cette compétence fonctionne comme suit :

Avec cette compétence, un personnage peut acquérir une deuxième fois une compétence basée sur la connaissance (autrement dit, qui affecte les Tests d'**Int**). Chaque fois qu'elle est acquise, elle doit être payée avec le nombre habituel de points d'expérience et elle ne peut pas être acquise deux fois dans la même carrière. Ses effets sont cumulatifs — par exemple, lorsqu'un personnage ayant deux fois la compétence *Théologie* doit effectuer un Test d'**Int** où la *Théologie* lui accorde un modificateur de +10, il a en fait droit à un modificateur de +20.

L'*Erudition* fait aussi bénéficier d'un modificateur de +10 pour tous les Tests d'**Int** ou d'**I** lorsque le personnage tente de découvrir des informations dans des sources écrites — par exemple, s'il est à la recherche d'un document essentiel ou de la formule d'une potion.

180 ! Archerie Magique dans WJRF

La présentation de nouveaux objets magiques de **Repose Sans Paix** n'a pas empêché les archers de rester les parents pauvres des combattants de mêlée, au niveau de l'équipement magique. Cette situation est plutôt surprenante si l'on songe que l'arc est l'arme favorite des Elfes, qui font partie des races les plus douées pour la magie dans le monde de **Warhammer**.

Voici de nouveaux types de flèches magiques et un système de détermination des capacités magiques permettant aux arcs de revenir au niveau des armes de mêlée. Ces capacités spéciales sont applicables à d'autres armes de distance magiques, avec une touche de modération et de bon sens de la part du MJ.

Nouvelles Flèches Magiques

Flèche d'Absorption Spirituelle

Ce nom s'applique à toute une gamme de flèches ayant des effets similaires mais non identiques. Effectuez un jet sur la table suivante pour déterminer cet effet. La flèche inflige des dommages normaux lorsqu'elle touche, et l'effet magique est appliqué si la blessure subie n'est pas mortelle.

1D100	Effet
01-20	**Int** -10
21-40	**Cl** -10
41-60	**FM** -10
61-70	**Int** -20
71-80	**Cl** -20
81-90	**FM** -20
91-93	**Int** -20†
94-96	**Cl** -20†
97-00	**FM** -20†

† La cible doit immédiatement tenter un Test de *Stupidité*.

Les Flèches d'Absorption Spirituelle n'ont aucun effet sur les Mort-vivants, les Créatures Ethérales, les Elémentaux ou les Démons ; elles leur infligent des dommages comme s'il s'agissait de flèches magiques sans aucun pouvoir particulier.

La flèche est détruite lorsqu'elle atteint une cible.

Flèche d'Affaiblissement

L'enchantement de cette flèche affaiblit sa cible. Déterminez le résultat de l'attaque et les dommages normalement. Si la blessure de la cible n'est pas fatale, effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Effet
01-25	**CC** -10
26-50	**F** -1
51-75	**E** -1
76-83	**CC** -20
84-92	**F** -2
93-00	**E** -2

Les Flèches d'Affaiblissement n'ont aucun effet sur les Mort-vivants, les Créatures Ethérales, les Elémentaux ou les Démons ; elles leur infligent des dommages comme s'il s'agissait de flèches magiques sans aucun pouvoir particulier.

La flèche est détruite lorsqu'elle atteint une cible.

Flèche d'Assoupissement

Cette flèche n'inflige pas de dommage. Lorsqu'elle est touchée, la cible doit réussir un Test de **FM** ou s'endormir, comme si elle était affectée par le sort *Sommeil*.

Lorsque la cible porte une armure et/ou un bouclier magique, le test bénéficie d'un bonus de +5 pour chaque pièce d'armure magique, et d'un bonus de +10 pour un bouclier magique. Les armures et les boucliers non-magiques n'offrent aucune protection contre ce projectile

Les Flèches d'Assoupissement n'ont aucun effet sur les Mort-vivants, les Créatures Ethérales, les Elémentaux ou les Démons ; elles leur infligent des dommages comme s'il s'agissait de flèches magiques sans aucun pouvoir particulier.

Flèche de Conjuration Légitime

Les enchantements de cette flèche provoquent l'*instabilité* chez les créatures n'appartenant pas précisément au monde matériel normal, en plus des dommages normaux. Effectuez un jet sur la table suivante pour déterminer l'étendue de ses effets.

Si la flèche blesse la cible sans la détruire, celle-ci doit immédiatement tester son *instabilité*, en soustrayant 3 au jet de dé. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à 0, la cible est immédiatement détruite.

1D100	Affecte...
01-20	Mort-Vivants
21-40	Mort-Vivants et Créatures Ethérales
41-60	Elémentaux
61-80	Démons
81-85	Mort-Vivants, Créatures Ethérales et Elémentaux
86-90	Mort-Vivants, Créatures Ethérales et Démons
91-95	Elémentaux et Démons
96-00	Toutes les créatures sujettes à l'*instabilité*.

La flèche est détruite lorsqu'elle touche une cible.

Flèche Dimensionnelle

Le contour flou et brumeux de cette flèche n'est jamais clairement discernable, car elle oscille constamment entre le monde matériel et éthéral. Lorsqu'elle touche sa cible, elle ignore toutes les armures non-magiques — elle les traverse dans l'éther puis se matérialise à l'intérieur de son infortunée victime ! Les armures magiques assurent une protection normale contre ce type de flèche.

La flèche est détruite lorsqu'elle atteint une cible.

Flèche de Dommages

Les enchantements de cette flèche infligent des blessures plus graves. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Dommages
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-00	x2

Flèche d'Evocation Maléfique

Ces flèches sont autant des composants de sort que des projectiles. Leur tête est habituellement en cristal finement ciselé qui agit de la même manière qu'un *Joyau de Sortilèges*. Lorsque, après avoir été décochée, la flèche frappe un objet solide, un sort d'évocation est déclenché.

Les différentes *Flèches d'Evocation Maléfique* peuvent appeler des créatures très diverses, mais celles-ci apparaissent toujours à moins d'un mètre du point d'impact. Ce type de flèche ne se découvre généralement que de manière unitaire — déterminez le type d'évocation par un jet sur la table suivante :

1D100	Creature(s) Evoquee(s)
01-05	1D3 Annonces de Sang
06-10	1D3 Démonettes
11-15	1D3 Epidémistes
16-20	1D3 Horreurs Roses
21	1 Assoiffeur de Sang
22	1 Gardien des Secrets
23	1 Grand Sanieux
24	1 Seigneur de l'Interversion
25-34	Elémental d'Air, taille 1D6+4
35-44	Elémental de Terre, taille 1D6+4
45-54	Elémental de Feu, taille 1D6+4
55-64	Elémental d'Eau, taille 1D6+4
65-74	1D6 Squelettes
75-84	1D6 Zombies
85-89	1D3 Momies
90-94	1D3 Goules
95-97	1D3 Revenants
98-99	1D3 Ombres
00	1 Spectre

La créature évoquée *n'est pas* contrôlée par celui qui a décoché la flèche. Celle-ci est détruite au moment de l'évocation.

Flèche de Feu

La flèche s'enflamme pendant sa course et inflige 1D4 points de dommage supplémentaires, sauf si la cible est immunisée contre le feu. Si elle est *inflammable*, la flèche lui inflige 2D4 points de dommage supplémentaires. Une Flèche de Feu triple les dommages infligés aux Elémentaux d'Eau.

La flèche est détruite lorsqu'elle touche une cible.

Flèche de Folie

Les enchantements de cette flèche provoquent la folie chez la créature touchée. Les créatures vivantes ayant un score d'**Int** de 10 ou plus et



qui sont simplement blessées par cette flèche acquièrent immédiatement 2D6 Points de Folie. Toutes les autres créatures sont affectées comme si elles étaient atteintes par une flèche magique sans pouvoir particulier.

La flèche est détruite lorsqu'elle touche une cible.

Flèche de Force

Les enchantements de cette flèche lui permettent de frapper avec une *Force* 10, au lieu de la *Force* normale de l'arc qui l'a décochée. La flèche est détruite lorsqu'elle touche une cible.

Flèche de Glace

Cette flèche se transforme magiquement en vol, et devient un éclat mortel de glace magique. Elle inflige 1D3 Points de Dommage supplémentaires lorsqu'elle parvient à toucher, à moins que la cible ne soit résistante au froid. La réussite d'un Test d'*Endurance* lui permet d'éviter cette augmentation de dégâts. Les Mort-vivants et les Mort-vivants Ethéraux subissent les dommages normaux. Une Flèche de Glace triple ceux infligés aux Elémentaux de Feu, mais n'a aucun effet sur les Elémentaux d'Eau.

Les Flèches de Glace n'ont aucun effet spécial sur les Mort-vivants, les Créatures Ethérales, les Elémentaux ou les Démons ; elles leur infligent des dommages comme s'il s'agissait de flèches magiques sans aucun pouvoir particulier.

La flèche est détruite lorsqu'elle atteint une cible.

Flèche de Léthargie

Ce nom s'applique à toute une gamme de flèches ayant des effets similaires mais non identiques. Effectuez un jet sur la table suivante pour déterminer cet effet. La Flèche de Léthargie inflige des dommages normaux lorsqu'elle touche, et l'effet magique est appliqué si elle inflige une blessure qui n'est pas fatale.

1D100	Effet
01-10	**M** -1
11-40	**I** -10
41-60	**I** -20
61-90	**Dex** -10
91-98	**Dex** -20
99-00	**I** -20, **M** -1

Les Flèches de Léthargie n'ont aucun effet spécial sur les Mort-vivants, les Créatures Ethérales, les Elémentaux ou les Démons ; elles leur infligent des dommages comme s'il s'agissait de flèches magiques sans aucun pouvoir particulier.

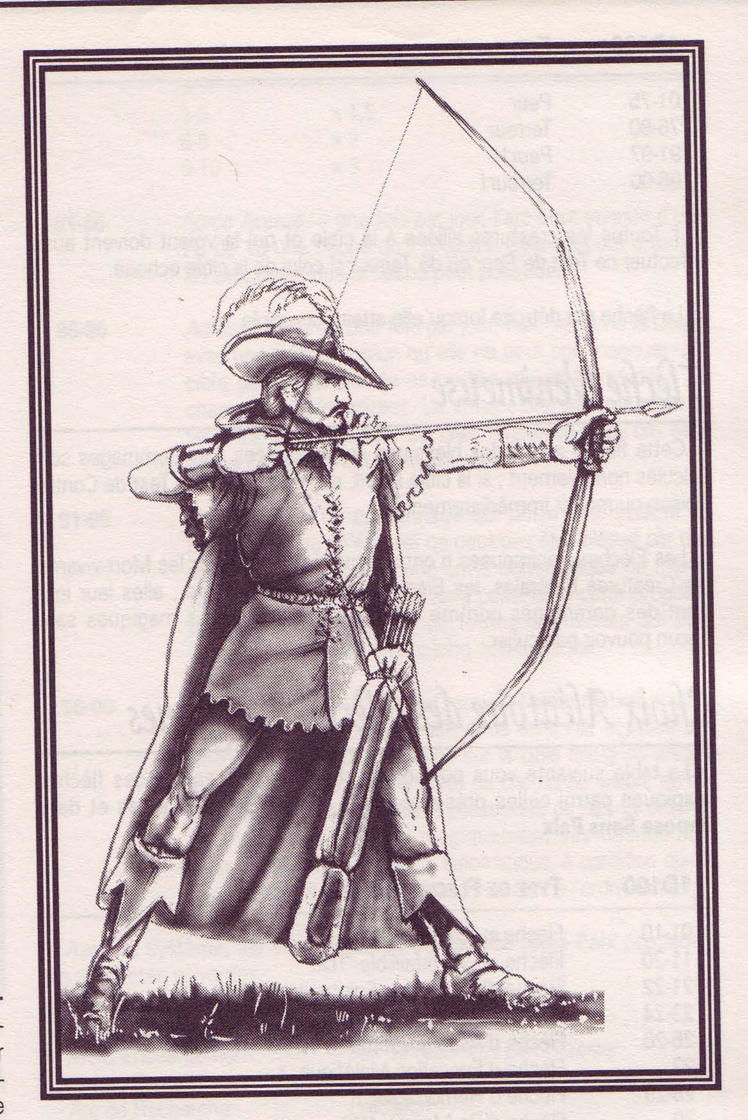
La flèche est détruite lorsqu'elle atteint une cible.

Flèche au Long Vol

La portée de cette flèche est *le double* de celle d'une flèche normale tirée par le même arc. Les portées sont indiquées à la page 128 du livre de règles.

Flèche d'Os Maudit

Utilisée pratiquement exclusivement par les Mort-vivants, cette flèche est enchantée avec de puissantes émanations de la mort. Toute créature vivante blessée — sans être tuée — par une Flèche d'Os Maudit doit effectuer immédiatement un Test d'*Endurance*. En cas d'échec, elle est tuée et se transforme en Zombie contrôlé par le chef des Mort-vivants.



Les Flèches d'Os Maudit restent sans effet sur les Mort-vivants et les Mort-vivants Ethéraux. Elles infligent des dommages aux Elémentaux et aux Démons comme des flèches magiques sans capacité particulière. Elles se détruisent en atteignant une cible.

Flèche de Pénétration

Cette flèche est magiquement aiguisée de sorte que les armures et les boucliers non-magiques ne fournissent aucune protection contre elle. Lors du calcul des dommages, ces armures n'entrent pas en ligne de compte, mais les armures magiques fonctionnent normalement.

Flèche de Pestilence

La flèche est infectée avec une maladie terrible et elle provoque automatiquement une *blessure infectée* chez toute créature blessée (à l'exception des Mort-vivants, des Créatures Ethérales, des Elémentaux et des Démons). Les Flèches de Pestilence sont très appréciées des Skavens et des adeptes de Nurgle.

La flèche est détruite lorsqu'elle atteint une cible.

Flèche de Peur

En plus des dommages normaux qu'elle inflige, cette flèche oblige la cible blessée à effectuer immédiatement un Test de *Peur* ou de *Terreur*, à moins qu'elle ne soit immunisée contre les effets *psychologiques*. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	EFFET
01-75	Peur
76-90	Terreur
91-97	Peur†
98-00	Terreur†

† Toutes les créatures alliées à la cible et qui la voient doivent aussi effectuer ce Test de *Peur* ou de *Terreur* si celui de la cible échoue.

La flèche est détruite lorsqu'elle atteint une cible.

Flèche Venimeuse

Cette flèche inflige des blessures empoisonnées. Les dommages sont calculés normalement ; si la cible survit, elle doit réussir un Test de Contre-Poison ou mourir immédiatement.

Les Flèches Venimeuses n'ont aucun effet spécial sur les Mort-vivants, les Créatures Ethérales, les Elémentaux ou les Démons ; elles leur infligent des dommages comme s'il s'agissait de flèches magiques sans aucun pouvoir particulier.

Choix Aléatoire des Flèches Magiques

La table suivante vous permet de choisir aléatoirement des flèches magiques parmi celles présentées ici, dans le livre de règles et dans **Repose Sans Paix** :

1D100	TYPE DE FLECHE/NOMBRE
01-10	Flèche au Long Vol, 1D6
11-20	Flèche au Vol Infaillible, 1D6
21-22	Flèche d'Absorption Spirituelle, 1D3
23-24	Flèche d'Affaiblissement, 1D3
25-26	Flèche d'Assoupissement, 1D6
27	Flèche d'Evocation Maléfique, 1
28-29	Flèche d'Hémorragie, 1
30	Flèche d'Os Maudit, 1D3
31	Flèche de Conjuration Légitime, 1
32-35	Flèche de Division, 1D3
36-40	Flèche de Dommages, 1D6
41-44	Flèche de Feu, 1D3
45-46	Flèche de Folie, 1D3
47-56	Flèche de Force, 1D6
57-60	Flèche de Glace, 1D3
61-62	Flèche de Léthargie, 1D3
63-64	Flèche de Pestilence, 1
65-68	Flèche de Peur, 1D3
69-73	Flèche de Pénétration, 1D6
74-83	Flèche de Précision, 1D6
84-88	Flèche de Puissance, 1D6
89	Flèche Dimensionnelle, 1
90	Flèche du Destin, 1
91-94	Flèche Exterminatrice, 1
95-96	Flèche Venimeuse, 1D3
97-00	Flèche-Grappin, 1

Récupération des Flèches Magiques

La plupart des flèches magiques sont détruites lorsqu'elles atteignent leur cible — leur substance est consommée par l'effet magique, que celui-ci réussisse ou non. Ces flèches sont aussi détruites si elles ratent leur but, dès qu'elles entrent en contact avec un élément solide (le sol ou un mur, par exemple).

Lorsqu'une flèche n'est pas détruite à l'impact, lancez 1D6 à la fin du combat au cours duquel elle a été décochée. Un résultat de 1 indique que la flèche est intacte et qu'elle peut être récupérée pour servir à nouveau.

Tir de Flèches Magiques avec un Arc Magique

A moins que cela ne soit expressément précisé dans les description de chacun des objets, les effets sont cumulatifs. Ainsi, par exemple, lorsqu'une *Flèche de Dommages* est décochée avec un arc infligeant des *Dommages Supplémentaires +4*, les dégâts sont augmentés de +8, et le résultat ne peut être que dévastateur !

Capacités Magiques des Arcs

Comme pour les armes de mêlée, vous devez tout d'abord déterminer le nombre de capacités magiques (s'il y en a) dont bénéficie l'arc. Effectuez ensuite un jet sur la table *Capacités* pour déterminer la nature de chaque pouvoir.

Nombre de Capacités

1D100	NOMBRE DE CAPACITES
01-50	0
51-75	1
76-90	2
91-99	3
00	4

Les arcs sans capacités magiques peuvent toujours affecter les créatures immunisées contre les armes non-magiques, même si les projectiles décochés ne sont pas magiques.

Capacités

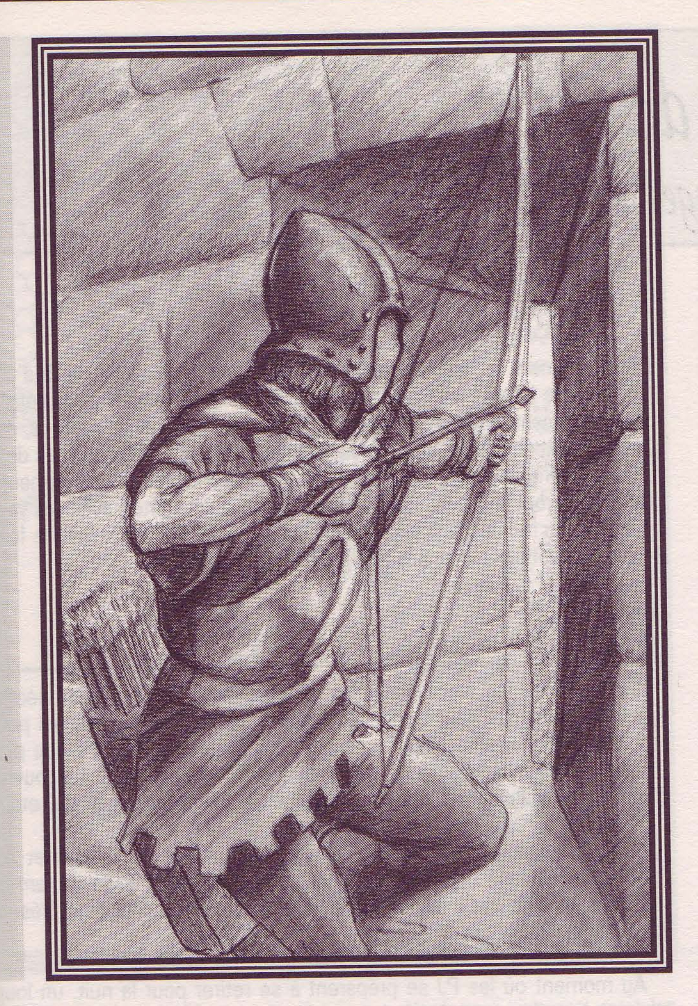
1D100	CAPACITES
01-25	*Précision* — l'arc accorde à son utilisateur un bonus en **CT**. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D10	BONUS EN CT
1-4	+5
5-7	+10
8-9	+15
10	+25

26-50	*Dommages Supplémentaires* — l'arc projette la flèche à une vitesse magique, ce qui accroît les dégâts lorsque le tir est réussi. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	DOMMAGES
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-98	x2
99-00	x2, +4 points

51-55	*Attaque Enflammée* — lorsque cet arc décoche une flèche non-magique, cette flèche s'enflamme à mi-course et inflige 1D4 points de dommage supplémentaires, sauf si la cible est immunisée contre le feu. Les dommages subis par les cibles *inflammables* sont augmentés de 2D4 points. Sur les Elémentaux d'Eau, la flèche triple les dommages infligés normalement. L'arc n'a aucun effet sur les flèches magiques.



56-80 *Portée Accrue* — les portées que l'arc peut atteindre sont supérieures à la normale pour son type. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D10	Portée Accrue de
1-5	x 1,5
6-8	x 2
9-10	x 3

81-85 *Force Accrue* — une fois par jour, l'arc peut investir d'une **FE** de 10 une flèche qu'il projette. Cela s'ajoute à toutes les propriétés que la flèche peut posséder.

86-90 *Adresse au Tir* — une fois par jour, l'arc décoche la flèche avec une telle précision qu'elle ne peut pas manquer une cible dans la limite de sa portée maximale et dans un champ de vision direct. La zone cible désignée par le tireur ne peut pas être de taille inférieure à 25 cm et la flèche l'atteindra immanquablement.

91-95 *Protection* — un personnage qui porte l'arc (même en bandoulière ou à l'épaule) ne peut pas être blessé par des projectiles lancés avec une arme non-magique de même type. Par exemple, un arc long possédant cette propriété protège son possesseur de toutes les flèches qui sont lancées sur lui avec un arc long non-magique.

96-00 *Tir Automatique* — l'arc peut recevoir l'ordre de tirer sur une cible particulière ; il reste suspendu dans l'air et lance une flèche non-magique par round sur la cible désignée jusqu'à ce qu'elle meure, qu'elle sorte du champ de vision, qu'elle soit hors de portée ou que le possesseur de l'arc lui ordonne de s'arrêter. L'arc crée magiquement ses flèches non-magiques lorsqu'il est en tir automatique, à condition que le possesseur ait une flèche quand il lui donne l'ordre de tirer.

Avec ce système, les arcs magiques de **Repose Sans Paix** possèdent les propriétés suivantes :

Arc de Distance	*Portée Accrue*
Arc d'Enchantement	*Pas de capacités particulières*
Arc de Force	*Dommages Supplémentaires*
Arc de Recherche	*Précision*

Graeme Davis

Frères de Sang

Une Aventure pour des Personnages dans leur 2ème ou 3ème Carrière

Frères de Sang est conçue pour un groupe d'aventuriers relativement coriaces, comprenant au moins un enchanteur de niveau 2 ou plus et un Guerrier ou un Forestier puissant. A cette occasion, de nouveaux objets magiques, aux pouvoirs relativement modestes, vous sont présentés.

L'aventure *Frère de Sang* peut aussi bien être traitée de manière indépendante qu'intégrée dans une campagne existante. Elle se situe dans un petit village proche d'une route importante (ou d'un fleuve) dans une zone forestière. Ici, l'action se déroule au sud de Gladisch, à environ 16 km au sud d'Auerswald, mais vous êtes libre de changer cette situation pour l'adapter à votre propre campagne.

Dans la campagne de *L'Ennemi Intérieur*, cette aventure peut s'intégrer à la section "voyage" de **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** ou de **L'Empire en Flammes**. Dans la campagne des *Pierres du Destin*, elle peut être située dans la partie sud de la Vallée du Yetzin, quelque part entre la rivière et la route, et pas très loin des Terres Déformées.

Historique

Dans *Frères de Sang*, les aventuriers affrontent Axel Klammer, Champion du Chaos — ou plus exactement, lui et sa réplique. Axel a reçu l'attribut du Chaos *Duplication* quelque temps auparavant, et les deux versions de lui-même sont maintenant très différentes l'une de l'autre. Avec tous ceux qui composent leur suite et de nombreux autres dons de Khorne au trône de cuivre, ils représentent une adversité vraiment dangereuse.

La route sanglante des "Axel" vient de les mener dans une nouvelle région où leur présence est encore ignorée. Au cours d'une banale mission de sauvetage, les aventuriers tombent involontairement sur cette meute du Chaos, alors qu'un odieux rituel atteint son apogée. Ont-ils la possibilité de les arrêter ? Sans doute pas. Pourront-ils en affronter les conséquences ? C'est ce que nous verrons...

Avec leurs mutations chaotiques, leurs équipements magiques et les effets des autres règles spéciales, le double Champion du Chaos Axel, en particulier, et sa cohorte de suivants, en général, forment un assortiment d'ennemis plutôt compliqué. Etudiez donc soigneusement les profils à la fin du chapitre avant d'entamer l'aventure pour bien noter les éléments les plus importants.

Le Début de l'Aventure

L'aventure commence alors que les aventuriers se dirigent vers Gladisch, par la route ou par voie fluviale. Leur destination exacte et les raisons de leur déplacement ne sont pas très importantes ; l'essentiel est qu'ils voyagent dans une région adaptée et qu'ils vont à Gladisch ou dans un autre endroit similaire.

En cours de route, ils apprennent différentes rumeurs sur la région auprès d'autres voyageurs, du personnel et des clients des auberges où ils s'arrêtent, etc. Ces rumeurs sont plutôt inquiétantes bien qu'elles se soient certainement aggravées en circulant.

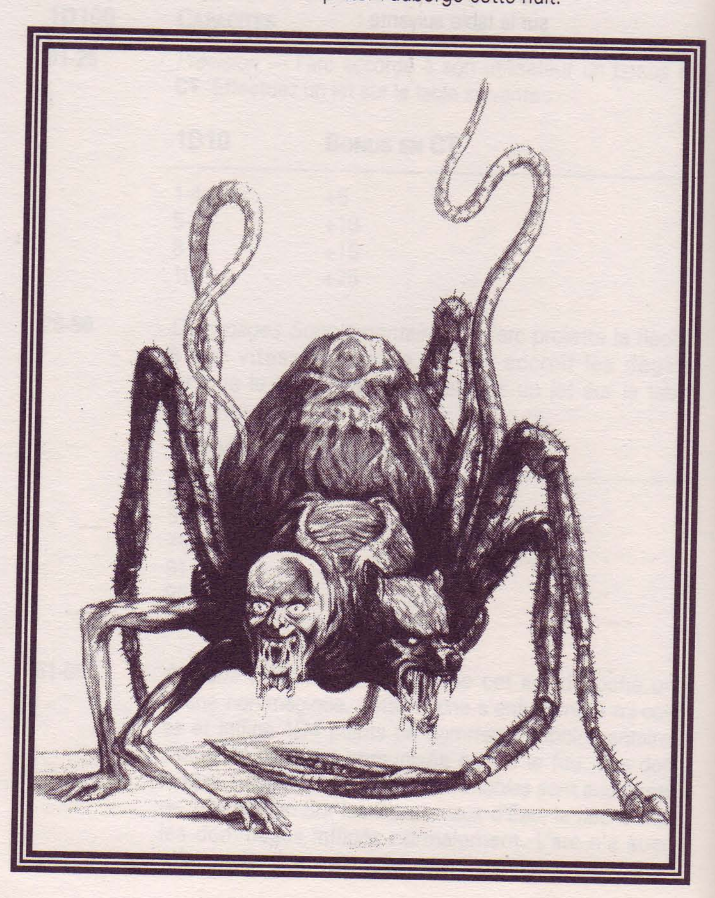
Apparemment, la forêt entourant Gladisch abrite de terribles loups d'une taille et d'une férocité anormale. Plusieurs villageois ont disparu et du bétail a été horriblement massacré. En faisant des disparus de riches visiteurs, des chasseurs expérimentés, des mercenaires de passage ou des proches de la famille Impériale, vous donnerez un attrait supplémentaire à ces rumeurs. Les loups seront énormes, blancs, rouges, noirs, à deux têtes, avec des yeux de braises ou même invisibles. Chaque histoire sera différente, mais le fond — des loups et des personnes disparues — restera le même.

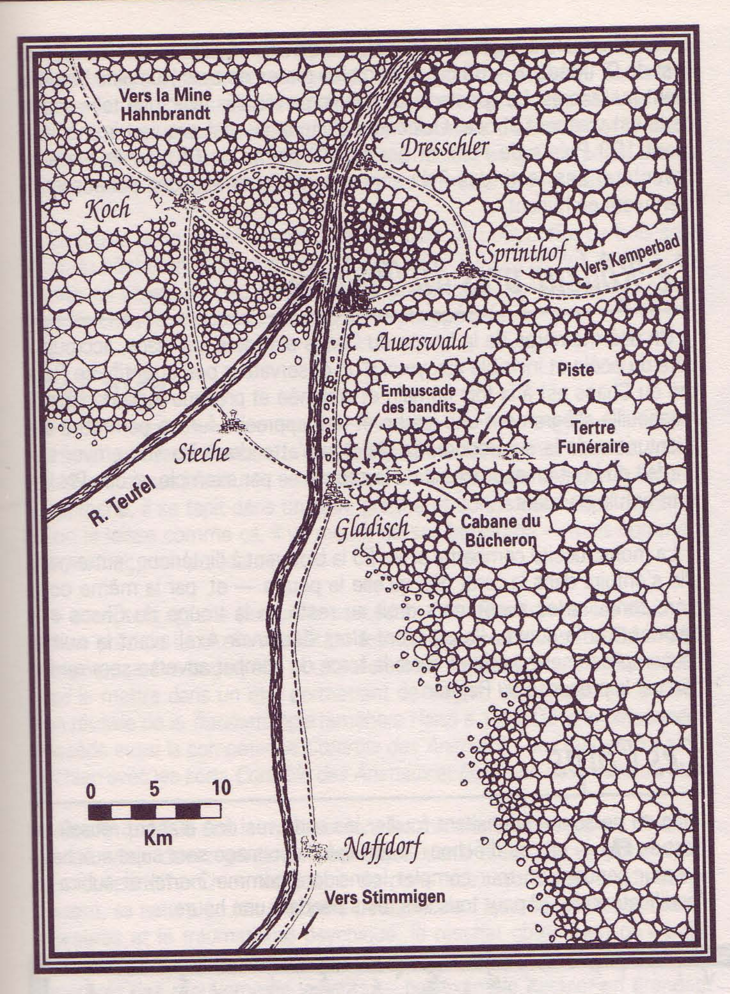
Gladisch

Les aventuriers doivent passer la nuit à Gladisch. Si cela s'avère nécessaire, n'hésitez pas à faire appel à quelques astuces de MJ déloyal pour les y forcer : mauvais temps, gros arbre bloquant la route sans que personne y remédie avant le jour, les gardes du village décrétant un couvre-feu du crépuscule à l'aube, qu'ils font respecter avec leurs arbalètes, etc.

Les auberges sont au nombre de deux — *La Tête de Gobelin* et *Au Ménestrel Dansant*. Les voyageurs peuvent choisir celle qu'ils veulent et les plans ne sont pas indispensables — basez-vous sur l'auberge présentée dans **WJRF** en cas de besoin.

Au moment où les PJ se préparent à se retirer pour la nuit, un loup hurle au loin d'une manière qui vous glace le sang. Plusieurs hurlements, plus proches, y répondent. Les occupants de l'auberge barricadent les portes et, tout en se signant pour se protéger du mal, se concentrent sur leurs boissons. Personne ne va quitter l'auberge cette nuit.





Rien ne va cependant se *produire* pour développer l'intrigue, mais les aventuriers attendent quelques loups et il serait incorrect de les décevoir.

Aux premières lueurs du jour, les gens commencent à sortir de chez eux. Les aventuriers sont réveillés par de l'agitation en dehors de l'auberge : des voix s'élèvent et un chien aboie avec excitation. L'animation se calme aussi vite qu'elle était apparue et, lorsque les aventuriers descendent prendre leur petit déjeuner, tout est redevenu calme. S'ils s'informent des raisons du chahut, ils apprendront que l'essentiel du vacarme était dû à Otto Kruft, un éleveur de chiens assez renommé. Une bête de concours a disparu la nuit précédente et Kruft offre une forte récompense à ceux qui la retrouveront. Personne ne s'est proposé — les gens ont trop peur des loups pour sortir du village sans y être obligés.

Repérer le Chien

Les aventuriers apprennent aisément que l'habitation d'Otto Kruft se trouve au bout du village. C'est une grande maison, derrière laquelle des enclos ont été installés. Les aboiements s'entendent de loin. Ils sont accueillis par un garçon-soigneur qui détale pour avertir son patron. Si les aventuriers ne vont pas à lui, Kruft viendra à eux — les nouvelles circulent vite dans un petit village comme Gladisch.

Otto Kruft explique que son étalon de concours, Hanzi, a été volé. Son enclos a été forcé pendant la nuit et, visiblement, les loups n'en étaient pas la cause. Il s'apprêtait à suivre la piste du chien manquant avec "Tueur", un animal de race âgé et d'allure sinistre et propose aux aventuriers 20 CO, plus le prêt de Tueur, pour pister les voleurs et récupérer Hanzi. Il est impossible de ne pas reconnaître le Chien de Guerre — marron avec le poitrail blanc, de la taille d'un petit poney et portant un épais collier de cuir noir avec un médaillon argenté sur lequel est inscrit son nom. Un *marchandage* réussi permet de faire monter l'offre à 25 CO par personne, le maximum que Kruft peut se permettre sans se ruiner — bien qu'il vende ses chiens à un bon prix, le coût de la nourriture, de l'hébergement et du dressage est très élevé et il n'a jamais beaucoup d'argent à dépenser.

Une fois le marché conclu, Kruft emmène Tueur jusqu'à l'enclos de Hanzi ; le chien renifle un peu partout puis remue la queue en se dirigeant vers le sud-ouest. Tueur ne sert à rien en combat et il fuira aussi vite que possible. Il a la faculté étonnante de grimper aux arbres aussi vite qu'un chat, exclusivement pour fuir le danger, et il se précipitera dans les branches dès qu'il se sentira menacé. Il ne sait cependant pas redescendre et il aura donc besoin d'aide une fois le danger passé.

La carte montre la disposition de la région. La vitesse de déplacement dans la partie forestière est de 1,6 km par heure en suivant une piste, ou de 3,2 km par heure en d'autres circonstances — il est très fatiguant de se frayer un passage à travers l'épaisse végétation.

Attaque de Bandits

La première attaque est une simple embuscade, montée par les bandits qui ont enlevé Hanzi pour obtenir une rançon et qui ne s'attendent pas à connaître d'autre opposition que quelques villageois. Ils ont prévu de tuer deux ou trois personnes — pour qu'on les prenne au sérieux — et de renvoyer les survivants avec la demande de rançon. Ils tireront sur les aventuriers, qui sont alors considérés comme un groupe, ce qui augmente leurs chances de toucher en conséquence ; ils sortiront leurs armes de mêlée lorsque ces derniers se rapprocheront. Le terrain où l'embuscade est tendue est considéré comme *difficile*.

Il devrait être facile de régler le sort des bandits. Lorsque deux d'entre eux auront été tués ou mis hors combat, les autres fuiront. Si l'un d'eux est capturé, il sera prêt à les conduire à la cabane du bûcheron où le chien est enfermé, pour tenter de sauver sa peau. Quatre personnes y sont présentes, d'après lui : Franz Zeeler, le chef des hors-la-loi, le bûcheron et deux bandits. Et si les aventuriers n'y pensent pas, Tueur pourra les y mener — quand ils l'auront fait descendre de l'arbre !

La Cabane des Horreurs

A 16 mètres de la cabane, Tueur refuse de s'en approcher plus. Il gémit et gronde, s'aplatit sur le sol et refuse d'aller plus loin.

Toute personne regardant à l'intérieur doit immédiatement effectuer un Test de **Cl** (Médecin +10) car elle voit les restes de trois Humains horriblement massacrés. Le spectacle de ces corps mutilés avec une telle sauvagerie est vraiment atroce. Quiconque échoue au test acquiert immédiatement 1D3 Points de Folie et perd 2D10 points de **Cl** pour le reste de l'aventure. Les tests des PNJ sont automatiquement des échecs et ils s'enfuient en hurlant.

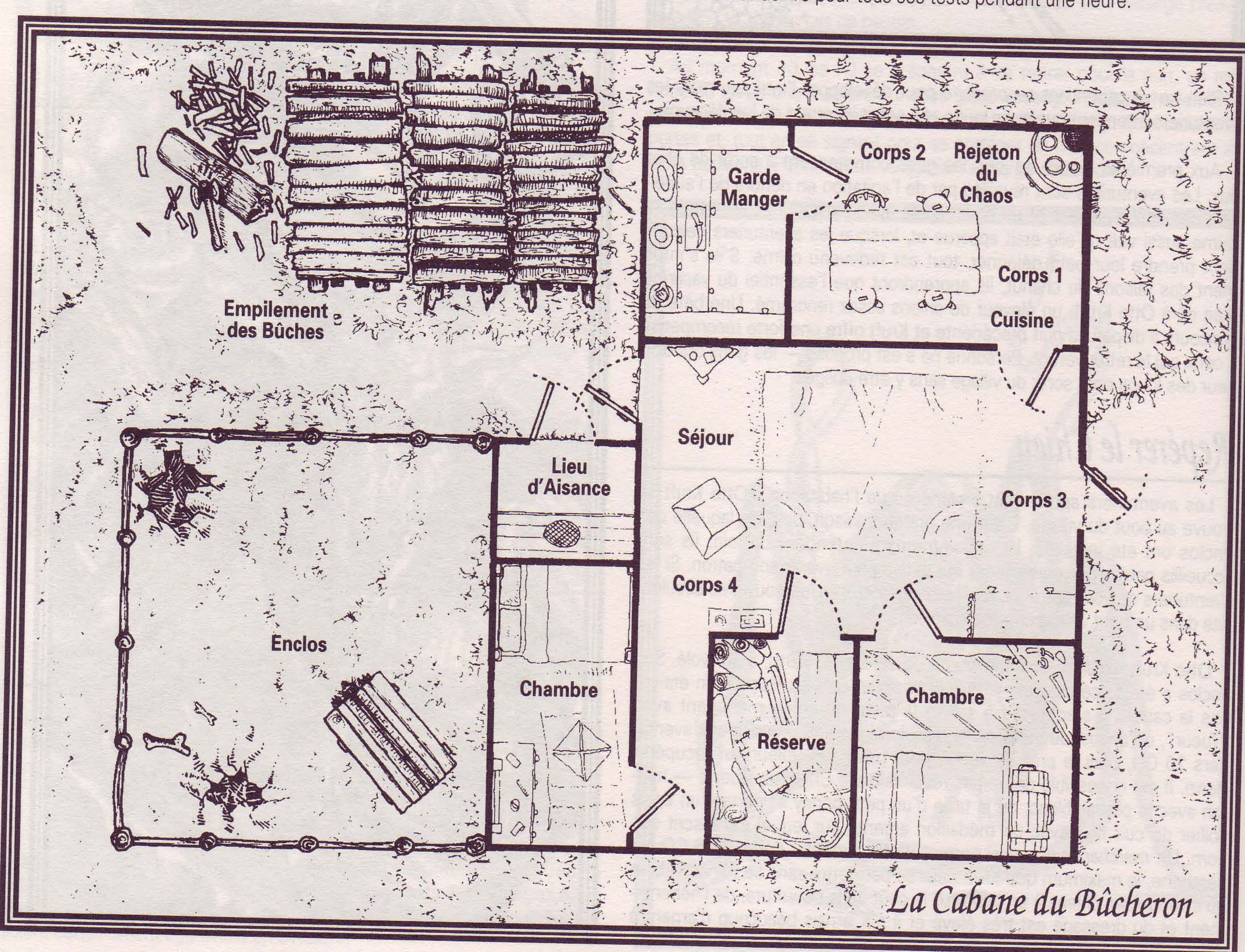
Le Rôdeur près du Poêle

Un des membres de la troupe du Chaos est resté sur place, accroupi à côté du poêle et invisible aux yeux d'un observateur peu attentif ; ce Rejeton du Chaos est à la fois humain et araignée et presque indescriptible. Il mâchouille allègrement une jambe et une approche furtive permettra aux aventuriers de le surprendre. Le Rejeton s'attendra à les voir arriver s'ils ont fait du bruit en approchant de la cabane — par exemple, si des PNJ se sont enfuis en criant.

La monstruosité combattra si les PJ la bloquent à l'intérieur ; autrement, elle s'enfuira dans la forêt dès qu'elle le pourra — et, par la même occasion, conduira les aventuriers droit au reste de la troupe du Chaos s'ils décident de la suivre. Ils pourront alors découvrir Axel avant la nuit et l'accomplissement du rituel, mais la force de combat adverse sera renforcée par la présence du Rejeton.

Les Corps

Toute personne souhaitant fouiller les cadavres doit d'abord réussir un Test de **FM** — en cas d'échec, l'infortuné personnage sera sujet aux haut-le-cœur pendant un tour complet (considéré comme *inerte*) et subira un modificateur de -10 pour tous ses tests pendant une heure.



La Cabane du Bûcheron

La réussite d'un Test d'**Int** permettra à une personne connaissant la *Traumatologie* de repérer une grande variété de blessures au cours d'un examen attentif. Des entailles nettes, sans doutes produites par une épée ou un couteau, sont accompagnées de morsures d'animaux et d'autres plaies moins distinctes. La tête d'un des corps est en grande partie brûlée. Bizarrement, le cou et les vêtements ne sont même pas roussis.

La fouille de la cabane permet de découvrir un petit coffre de bois sous le lit du bûcheron, contenant un total de 22 CO, 112 Pistoles et 84 Sous. Quelques objets de peu d'intérêt sont présents — huile, bougies, corde, bois de chauffe, etc., mais rien n'a de valeur spéciale.

Le Chien

Hanzi est dans l'enclos improvisé derrière la cabane. Il est à moitié conscient et ses blessures sont vraiment vilaines, mais dès que quelqu'un s'approche, il se tapit dans un coin, grogne et donne des coups de dents. Si on le laisse comme ça, il va mourir de ses blessures — mais comment l'approcher pour le secourir ?

Il acceptera qu'une personne possédant une *Emprise sur les Animaux* vienne près de lui si elle réussit un Test de **Soc**, ou un Test de **Cd** avec la compétence *Dressage* ; elle pourra alors s'en occuper. Sinon, un sort *Sommeil* le mettra dans un état permettant de soigner ses blessures. L'utilisation réussie de la *Traumatologie* ramènera Hanzi à 1 **B** (1D3 si le personnage possède aussi la compétence *Contrôle des Animaux*) ; un Druide peut aider le chien avec les sorts *Contrôle des Animaux* et *Guérison des Animaux*.

Quelle que que soit la manière dont les aventuriers s'occupent du chien blessé, vous devez garder à l'esprit que Hanzi n'est pas un patient des plus coopératifs. Chien de guerre de pure race, ayant subi un dressage poussé, sa nature en fait une bête peu amicale ; ajoutez à cela ses graves blessures et le traumatisme psychique, le résultat obtenu est qu'il traite *tout le monde* en ennemi. Son état est si grave que, à chaque round où il accomplit des mouvements violents — par exemple, reculer en grondant face à ses futurs soigneurs — il doit effectuer un jet sur la *Table des Coups Critiques et des Morts Violentes*. Le premier jet est fait sur la colonne +1, le deuxième dans la colonne +2, etc. Assurez-vous que tout le monde prenne conscience de ce qui se passe en le faisant s'effondrer occasionnellement, ou avec la réouverture d'une de ses blessures à chaque fois que vous effectuez un jet de critique. Il ne suffira vraiment pas de sauter dans l'enclos et de tenter de maîtriser le chien !

Maintenant, les aventuriers peuvent tout simplement retourner à Gladisch dès que Hanzi sera capable de voyager, empocher leur dû et poursuivre leur chemin. Après tout, ce n'est pas *leur* problème si les bois grouillent d'adeptes du Chaos ! Dans ces circonstances, ne vous culpabilisez pas si Hanzi meurt pendant le trajet et si les deux Axel établissent une embuscade dévastatrice juste à l'extérieur du village. Après tout, certains événements ne vous laisseront jamais leur échapper. Surtout si vous êtes un aventurier.

Les torches projetaient une lueur sanglante sur la scène alors que les deux abominations s'agenouillaient devant leur autel blasphématoire. Entre eux deux, le bûcheron gisait, ligoté et bâillonné. Ses yeux exorbités roulaient de manière démente dans leur orbite, mais il était aussi immobile qu'un cadavre, apparemment paralysé par la peur. Les deux mutants se redressèrent et s'approchèrent de l'autel. L'un prit sur le drap taché de sang une paire de couteaux irrégulièrement dentelés, l'autre saisit une jatte de cuivre sur laquelle était gravé ce qui ressemblait vaguement à un crâne grimaçant. Tous ces objets portaient la marque sanglante de Khorne.

Celui qui tenait le couteau s'accroupit à côté du bûcheron et posa la tête de sa victime sur ses genoux avec une parodie de tendresse. L'autre plaça la jatte sous le cou du malheureux. Les couteaux immondes s'élevèrent...

Ivan bondit à travers la salle et retomba entre les épaules du porteur de couteaux. Tous deux furent projetés contre le mur du fond alors que la flèche de Tilariel plongeait dans la gorge de l'autre Guerrier de Khorne. Dans la basse entrée, la voix du Vénérable Gregorius s'élevait alors qu'il invoquait le saint nom de Sigmar.

Tout personnage ayant la compétence *Soins des Animaux* réalisera d'un coup d'œil que la meilleure chose à faire pour Hanzi est de le laisser se reposer pendant le plus de temps possible — éventuellement sous l'influence d'un sort de *Sommeil* — avant de le déplacer. Nos Héros auront donc ainsi le temps de repérer et de détruire la troupe du Chaos. S'ils ont de la chance.

Le sort du bandit fait prisonnier doit aussi être réglé. Bien qu'il soit en état de choc à la vue des corps déchiquetés, il peut quand même signaler qu'il en manque un. Et il a peut-être déjà dit aux aventuriers qu'il y avait quatre personnes dans la cabane, leur permettant de constater par eux-mêmes que l'une d'elles est absente. Est-elle encore vivante ? A-t-elle fui ou a-t-elle été emmenée par ses assaillants ? Que va-t-il lui arriver ? Son sauvetage amènera-t-il une récompense ? Il n'y a qu'une manière de le savoir.

La Piste du Carnage

La piste laissée par les assaillants est très nette. Le feuillage environnant est brisé et écrasé et le sol est parsemé de taches de sang et d'autres... *substances*... N'importe qui parvient à suivre la piste en réussissant un Test d'**Int** (Elfe +10, Forestier +10) et ceux qui possèdent la compétence *Pistage* réussissent automatiquement. Tueur apportera éventuellement son aide, mais ce sera à contrecœur et il risque de les ralentir. Ou bien, il restera avec Hanzi ; les aventuriers devraient se douter qu'une bataille les attend ; ceux qui sont vraiment le moins orientés vers le combat pourraient rester en arrière, en gardant l'œil sur les deux chiens. D'autre part, si l'animal blessé peut se déplacer, il pourrait suivre de loin les aventuriers avec Tueur, en restant à une distance prudente.

La piste mène au tumulus, comme le montre la carte. Si les aventuriers sont sur les talons du Rejeton du Chaos en fuite, ils y arriveront bien avant le crépuscule. Sinon, ils l'atteindront alors que la nuit commencera à tomber...

Terreur dans les Ténèbres

Les "Axel" et leur suite se sont établis dans un ancien tumulus, où la piste aboutit.

Sept loups restent à l'extérieur — ce sont les Grands Loups normaux qui appartiennent à la troupe. Ils chargent les intrus en grondant et donnent l'alarme par leurs aboiements et leurs hurlements. S'ils sont effrayés — par du feu, entre autre — ils se réfugieront dans le tertre funéraire. Dans cette zone fermée, ils attaqueront sans peur, étant dans un cul-de-sac et sans aucun endroit où s'enfuir.

Leurs hurlements alerteront les "Axel". Leurs actions dépendront de l'heure. De jour, tous deux sortiront pour se battre, accompagnés des trois Chiens du Chaos et du Rejeton s'il a survécu à la première rencontre dans la cabane. Les aventuriers vont avoir une rude épreuve à affronter !

Au crépuscule, les "Axel" accomplissent un rituel destiné à leur maître sanglant, grâce au sang du bûcheron ligoté et immobilisé qu'ils ont ramené avec eux. Les deux Champions comptent sur les loups et les Chiens du Chaos pour retenir les intrus pendant son exécution, c'est-à-dire un tour complet, ou six rounds à partir du moment où les loups attaquent. Si les aventuriers parviennent à franchir le barrage formé par les loups et les Chiens, à entrer dans le tumulus et à blesser ou à lancer un sort avec succès sur un des deux "Axel", le rituel sera interrompu. Autrement, ils achèveront la cérémonie, passeront un round à prendre leurs armes et entreront dans la danse.

A l'intérieur du tumulus, la plupart des salles sont vides, à l'exception de quelques os, un ou deux crânes et quelques pièces et objets d'argent — les indications sur le trésor présent sont données par la suite. Une des salles est

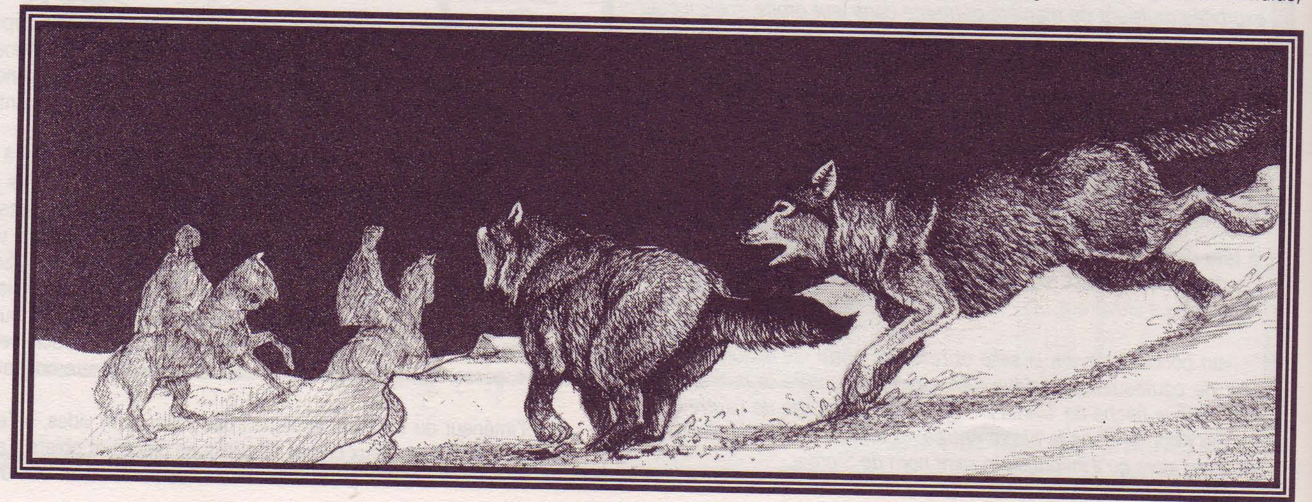
Le Tertre Funéraire

cependant occupée par une table de bois ordinaire, couverte d'un tissu rouge brunâtre raidi sur lequel sont posés une paire de couteaux cruellement dentelés et une jatte de cuivre remplie de sang — un autel pour Khorne, le Dieu Sanglant, dont les symboles apparaissent sur les couteaux et sur la jatte. Le corps manquant, le bûcheron, est aussi là. Si le rituel n'est pas terminé, il sera vivant, mais blessé, ligoté et en état de choc. Sinon, il sera mort.

Le Don du Sang

Un personnage *Théologien* ou dont les carrières présentes ou passées comprennent la Démonologie ou la Nécromancie réalisera en réussissant un Test d'**Int** que le rituel est une évocation — à condition qu'il y assiste pendant un ou plusieurs rounds. Lorsqu'il est achevé, le sol du tumulus se met à vibrer légèrement, en même temps qu'un grincement plein de résonances retentit dans les profondeurs de la terre. Quelque chose se passe, mais quoi ? Les aventuriers auront de quoi réfléchir pendant qu'ils finissent de nettoyer les restes de la troupe du Chaos.

L'intensité du bruit augmente, de même que les tremblements. Après deux rounds, de la poussière tombe du plafond, suivie, au round suivant, de morceaux de roche. Au quatrième round après la fin du rituel et aux rounds suivants, lancez 1D4 pour chaque passage du tumulus ; un résultat de 1 indique que ce conduit vient de s'effondrer ; les personnages se trouvant dans la salle correspondante y sont bloqués et ceux dans le passage subissent les effets d'un sort *Assaut de Pierres* avant de se dégager. Si le joueur n'indique pas précisément que son personnage tente de *sortir* du tumulus,



« Grand Sigmar ! » La voix du clerc semblait trop puissante pour sa silhouette flétrie. « Aide-nous ! Aide tes serviteurs à purifier cette abomination ! »

Ses yeux étincelaient du pouvoir de sa foi, mais même lui n'était pas préparé à la réponse qu'il obtint à sa prière.

Un éclat bleu éblouissant — de la taille d'une tête d'homme et ressemblant à un éclair en boule — cingla l'autel maléfique, le réduisant en échardes et en scories. Et là où les rites du sanglant Khorne avaient été accomplis, un homme se dressait maintenant. Où plutôt un semblant d'homme, car il paraissait être constitué d'une brume bleuâtre et luisante. Le mur était visible à travers sa poitrine.

Gregorius se souvint d'images vues dans des livres antiques, de représentations de guerriers du temps de Sigmar. La grande silhouette barbue aurait pu être Sigmar lui-même, sauf qu'elle tenait une hache de bataille au lieu du marteau de guerre. Avec un hurlement ressemblant au souffle du vent dans les montagnes, il fondit sur le Démon.

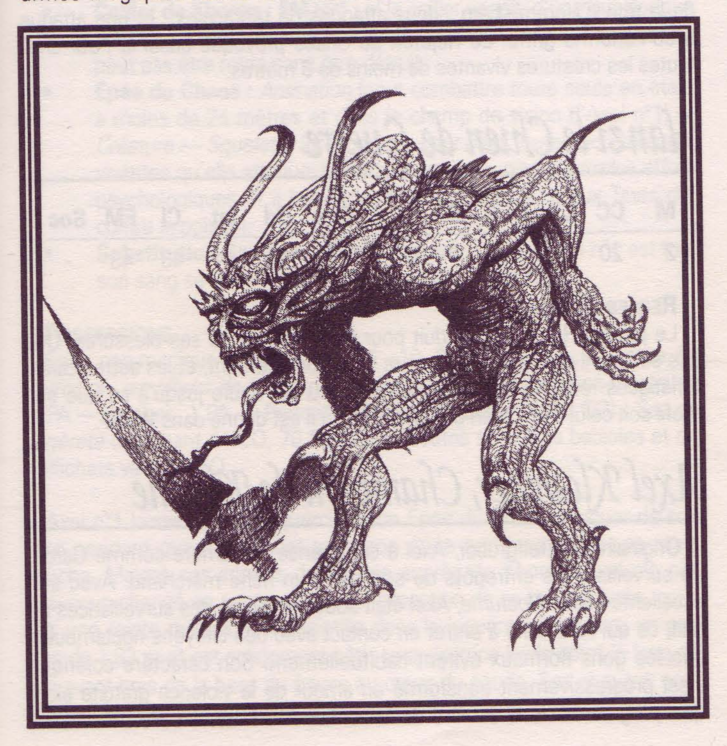
il a autant de chances de finir d'un côté de l'effondrement que de l'autre. Tout n'est cependant pas bouché ; un espace d'environ 30 centimètres sépare les éboulis du plafond et permet aux aventuriers de se faufiler s'ils laissent leurs sacs à dos et tout leur matériel encombrant derrière eux.

Au sixième round après la fin du rituel, une violente lumière rouge jaillit de la terre, à travers la roche qui tombe. Le bruit et les vibrations cessent brusquement. La lumière rouge s'intensifie et se déverse depuis le sol. Un calme intolérable et surnaturel règne partout.

Au septième round, la lumière devient presque solide. Elle se précipite dans la salle où le sacrifice a eu lieu en émettant un bruit de tornade puis se condense. Partout ailleurs, elle disparaît. L'amas de lumière commence à se transformer...

Au huitième round, elle prend la forme d'une Annonce de Sang qui attaque immédiatement toutes les créatures vivantes dans la salle ne portant pas la marque de Khorne ; après les avoir tuées, elle passe dans les autres salles en tuant tout ce qu'elle rencontre de vivant. La réussite d'un Test d'**Int** lui permet de réaliser que les gens qui tiennent la jatte et les couteaux du rituel ne sont pas forcément des adeptes de Khorne...

Pendant ce temps, les aventuriers font tout leur possible pour réussir des Tests de **Cl** et pour sortir — les plus courageux préparent déjà leurs armes magiques. Dans le meilleur des cas, il seront encore en état



d'affronter l'Annonce de Sang, après leur rencontre avec les Axel et leur troupe — mais si les événements semblent se retourner contre Nos Héros, vous pouvez bondir sur le paragraphe suivant.

Plus Fort que le Sang

Les aventuriers qui seraient sérieusement surclassés par l'Annonce de Sang et les membres survivants de la troupe du Chaos voient arriver une aide qui renversera peut-être la situation. Ils se trouvent dans la tombe d'un ancien chef des Unberogens, ayant vécu plusieurs siècles avant Sigmar Heldenhammer. Par hasard, il portait le même prénom et si un personnage invoque l'aide de Sigmar pendant la bataille, le chef mort répondra personnellement à l'appel. Sinon, le flux magique créé par l'apparition de l'Annonce de Sang réveillera l'antique guerrier qui viendra défendre le lieu où il repose.

Dans les deux cas, un Spectre se joint aux aventuriers pendant la bataille et consacre toute son attention au Démon ; il disparaît ensuite lorsque celui-ci est détruit.

Après la Bataille

A la destruction du Démon, des débris tombent à nouveau du plafond. Un personnage ayant l'expérience de l'*Exploitation Minière* réalisera que tout va complètement s'effondrer sous peu et qu'une sortie rapide est de rigueur.

Le tertre funéraire s'affaisse sur lui-même dès que le dernier des aventuriers est à l'air libre. La silhouette spectrale réapparaît pendant un court instant — au sommet du tumulus, les muscles contractés sous l'effort produit pour soulever une dalle de pierre, de trente centimètres d'épaisseur et grande comme une table, et la lancer sur le côté. La silhouette regarde les aventuriers, les salue en levant sa hache et disparaît. L'éclat de l'or apparaît à la place où elle se tenait.

Lorsqu'ils examineront l'endroit, les PJ découvriront un espace délimité par la pierre, de 1,20 mètres de long, 60 centimètres de large et autant de profondeur. Le couvercle gît là où le Spectre l'a jeté. Les restes de l'ancien guerrier ne sont plus que poussière, impossible à discerner du fond et de la pierre de la tombe mais son trésor est là, bien en évidence. Parmi tous les objets, un fragment de pierre porte une inscription fraîchement gravée : un personnage pouvant lire la *Langue Hermétique — Druidique* reconnaîtra immédiatement le symbole ; ceux qui connaissent l'*Histoire* et l'*Alphabétisation* doivent réussir un Test d'**Int**. Le signe appartient à l'ancienne langue de la Foi Antique, et signifie tout simplement *"avec tous mes remerciements"*.

Le trésor du chef est le suivant :

- Deux broches de manteau en vermeil (10 CO chaque, 30 CO la paire).
- Une boucle de ceinture en or (15 CO).
- Un carquois décomposé avec des flèches de bois brisées plus une *Flèche au Long Vol* intacte, avec une pointe de pierre.
- Une dague *Pierre de l'Aube*.
- Une épée de bronze (**D** -1), une *Arme Chasseresse* contre les créatures et les adeptes du Chaos.

De Retour du Tumulus

Les aventuriers peuvent revenir à Gladisch ou camper près du tumulus détruit et rentrer le lendemain. En se déplaçant de nuit, ils risquent de se perdre dans l'obscurité. Dans les deux cas, des rencontres avec des prédateurs nocturnes ne sont pas exclues. Vous avez la responsabilité de déterminer ce qui se passe puisque vous connaissez l'état du groupe après leurs récentes expériences.

Ensuite, les PJ peuvent se rendre chez Otto et, soit réclamer leur récompense, soit porter la triste nouvelle du sort de Hanzi. Il leur sera aussi profitable d'avertir les autorités de Gladisch de la découverte et de la défaite d'une bande du Chaos. D'une part, il y a une récompense permanente pour toute information sur les mutants et autres créatures du Chaos ; d'autre part, les autorités reconnaissantes augmenteront peut-être cette récompense si les aventuriers prouvent qu'ils ont abattu deux Guerriers du Chaos et leurs créatures. Enfin, ils seront gracieusement invités pendant quelques jours, au cours desquels la bière coulera à flot.

Mais les aventuriers doivent retourner à leurs activités et les avantages accordés aux héros finissent par s'estomper. L'aventure s'achève ici — à moins que les "Axel" n'aient quelques alliés ou maîtres du Chaos voulant venger leur mort... et, qui sait, s'il existait un troisième Axel...

Prolongements

En plus des cadeaux du chef mort, les aventuriers auront pu ramasser quelques éléments des "Axel" — des choses avec lesquelles ils ne devraient pas vraiment se balader. Vous pouvez décider que, à leur mort, les deux corps et leur équipement se dissolvent et forment une vase corrosive, ne laissant rien que les aventuriers pourraient ramasser, ou vous pouvez leur laisser prendre ce qu'ils veulent sur le double Champion du Chaos et en subir les conséquences.

Ces conséquences couvrent plusieurs possibilités : d'autres adeptes du Dieu Sanglant viennent les reprendre, l'esprit d'un personnage se tourne lentement vers l'adoration de Khorne, tant qu'il conserve un objet. Et, évidemment, les aventuriers qui se promènent en se servant ouvertement d'objets portant la marque de Khorne verront des Répurgateurs et autres sbires s'intéresser étrangement à eux...

L'aventure peut être développée sur une plus grande échelle ; les aventuriers doivent emmener le matériel saisi quelque part — chez le Grand Sorcier de Middenheim, par exemple, ou au grand Temple de Sigmar à Altdorf — où toutes les conditions sont requises pour s'occuper de ces objets en toute sécurité, de sorte qu'ils ne présentent plus de danger. Bien sûr, les aventuriers ne pourront pas faire un pas pendant leur chemin sans trébucher sur des groupes intéressés qui aimeraient bien se procurer ces quelques babioles pour leur propre usage !

Points d'Expérience

Ces récompenses sont destinées à *chaque* personnage qui prend une part active à l'événement en question.

Ne les répartissez pas entre les différents aventuriers, et ne distribuez pas les points d'expérience des événements qui ne se sont pas produits, quelle qu'en soit la raison. Lorsqu'une gamme de points est indiquée (par exemple 0-20), vous devez estimer le montant de la récompense en fonction du comportement des aventuriers.

35	Pour avoir pourchassé les bandits dans la forêt.
50	Pour avoir tué le Rejeton du Chaos.
0-20	Pour avoir soigné Hanzi.
10	Pour chaque loup tué ou chassé.
15	Pour chaque Chien du Chaos tué.
10	Pour avoir blessé Axel n°1.
75	Pour avoir abattu Axel n°1.
10	Pour avoir blessé Axel n°2.
75	Pour avoir abattu Axel n°2.
20	Pour avoir blessé l'Annonce de Sang.
100	Pour avoir abattu l'Annonce de Sang si le Spectre ne l'a pas fait.
0-50	Pour un jeu inspiré, des idées ingénieuses et un mérite général qui n'est pas indiqué précédemment.

Profils

Les Bandits

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	29	3	3	5	31	1	29	29	25	29	29	29

COMPETENCES PARTICULIERES

Le Bandit n°1 a une *Force Accrue* (**F** +1) ; le Bandit n°2 a une *Résistance Accrue* (**E** +1) ; le Bandit n°3 n'a pas de compétence spéciale ; les Bandits n°4-6 possèdent l'*Adresse au Tir* (**CT** +10 avec des arcs) ; le Bandit n°6 peut aussi porter des *Coups Puissants*.

POSSESSIONS

Arme simple ; arc (**P** 32/48/250, **FE** 3, **Rch** 1) ; 2D6 Pistoles en monnaie.

Le Rejeton du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	25	5	6	12	20	4*	30	29	24	29	24	10

ATTRIBUTS ET RECOMPENSES DU CHAOS

- **Hybride** : humain/araignée — tout le corps, à l'exception de la tête et de deux bras humains, est celui d'une araignée géante.
- **Têtes Multiples :** une tête humaine, une tête d'Homme-bête (chien) — **A** +1*, attaque par *morsure*.
- **Morsure Empoisonnée** : la tête d'Homme-bête est pourvue de crocs venimeux ; une victime mordue doit réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ou sombrer dans le coma 2D3 rounds après la morsure. Le test est renouvelé 24 heures après si le personnage n'est pas soigné ; si ce deuxième test réussit, il se remet en 72 heures, mais s'il échoue, il meurt instantanément.
- **Griffes Acérées** et **Partie du Corps Accrue** : un des membres porte une grosse griffe mutante (**A** +1*, attaque par *griffes*, **F** 7).
- **Tentacules :** deux des six pattes d'araignée se sont transformées en tentacules blanc-jaune.

En résumé, la créature attaque comme suit : une morsure venimeuse de la tête d'Homme-bête ; deux attaques de tentacules ; et une attaque avec l'énorme griffe. Le Rejeton du Chaos provoque aussi la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres.

Hanzi le Chien de Guerre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	20	0	2	3	0	10	1	-	43	14	43	43	-

REGLES SPECIALES

Le profil d'Hanzi a été réduit pour tenir compte de ses blessures. Une fois soigné, il récupérera les points de **B** normalement, et les autres caractéristiques réduites au rythme de 1 ou 10 par heure jusqu'à ce que son profil soit celui d'un chien de guerre tel qu'il est donné dans **WJRF**.

Axel Klammer, Champion de Khorne

Originaire de Delfgruber, Axel a commencé sa carrière comme Garde, en surveillant les entrepôts de son père, un riche marchand. Avec son excellente *Vision Nocturne*, Axel était souvent chargé des surveillances de nuit, ce qui l'a amené à entrer en contact avec des citoyens noctambules que les gens normaux évitent habituellement. Son caractère colérique s'est progressivement transformé en amour de la violence gratuite alors qu'il progressait de la carrière de Chasseur de Primes à celle d'Assassin,



avant de devenir un Champion de Khorne. Lorsque sa puissance s'est accrue, le don de *Duplication* lui fut accordé et, maintenant, les deux Axel Klammer répandent le sang au nom du Dieu du Chaos.

Axel n°1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	54	37	5*	6*	12	56	3	47	46	29	39	89*	32

COMPETENCES

Armes de Spécialisation — Armes de Parade, Chance, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Désarmement, Filature, Force Accrue*, Pistage, Vision Nocturne.

ATTRIBUTS ET RECOMPENSES DU CHAOS

- **Peau de Khorne (Cuivre) : E** +1.
- **Collier de Khorne : FM** 89* ; si le collier venait, d'une quelconque manière, à être retiré, la **FM** naturelle d'Axel est 43. Le collier ne peut pas être retiré sans être détruit.
- **Epée du Chaos :** *Animation* (peut combattre toute seule en étant à moins de 24 mètres et dans le champ de vision d'Axel n°1) et *Créature — Squelette* (provoque la *peur* chez toutes les créatures vivantes qu'elle attaque, le porteur est immunisé contre les effets psychologiques et il bénéficie d'un bonus de +10 aux Tests d'**E** contre le poison).
- **Substitution Sanguine (Protoplasma) :** Lorsqu'Axel n°1 est tué, son sang se fusionne et combat comme une Amibe.

POSSESSIONS

Epée non-magique ; main gauche (**I** +10, **D** -2, **Prd** -10) ; *Cuirasse de Corrosion, jambières de fer +1,* manches de fer et casque non-magiques (2 PA — Jambes, 1 PA — Partout ailleurs) ; bracelet d'or (18 CO) ; *Sac de Légèreté* contenant 44 CO, 70 Pistoles et toutes sortes de babioles et de colifichets valant 8 CO.

Axel n°1 laisse systématiquement son Epée du Chaos attaquer de son côté pendant que lui combat avec son épée non-magique et sa main gauche. Malgré ses années de service auprès de Khorne, Axel n'a pas beaucoup changé en apparence — à l'exception de sa peau cuivrée, qui a pris une teinte métallique et scintille dans la lumière ! Il mesure un peu plus de 1,83 m et est solidement bâti ; une cicatrice livide court le long de son avant-bras de la base du pouce au creux du coude. Ses cheveux sont longs et noirs et ses yeux vert-noisette.

Axel n°2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	47	24	5	5*	11	58	4*	31	23	15	13	89*	16

COMPETENCES

Armes de Spécialisation — Armes de Parade, Chance, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Désarmement, Filature, Force Accrue*, Pistage, Vision Nocturne.

ATTRIBUTS ET RECOMPENSES DU CHAOS

- **Peau de Khorne (Cuivre) : E** +1.
- **Collier de Khorne : FM** 89* ; si le collier venait, d'une quelconque manière, à être retiré, la **FM** naturelle d'Axel est 43. Le collier ne peut pas être retiré sans être détruit.
- **Face Bestiale :** le visage d'Axel n°2 est un étrange mélange d'Humain et d'Homme-bête ; cela n'affecte pas son profil ou ses attaques et il reste juste assez d'Humain dans son apparence — de long cheveux noirs, des yeux vert-noisette — pour donner une impression de ressemblance entre lui et son "autre moitié".
- **Haine Irrationnelle :** des Nains — utilisez les règles normales de la *haine*
- **Queue-Masse : A** +1*, *attaque caudale.*
- **Crinière :** longue, noire et broussailleuse. Aucun effet sur le profil.
- **Technologie :** Axel n°2 possède un lance-flammes digital — une arme qui dépasse de loin les capacités technologiques de ce monde. Voir ci-dessous.

POSSESSIONS

Epée ; *armure de plates complète +1* (2 PA — Partout) ; Lance-flammes Digital (voir ci-dessous) ; ceinture en peau d'Homme-lézard avec une boucle d'argent (12 CO) ; *Anneau de Compréhension.*

Lance-Flammes Digital

Cet élément de technologie terrifiant ressemble à un simple anneau d'argent décoré. Cependant, lorsqu'il est correctement utilisé, il projette à 16 mètres une masse de flammes produites par un liquide incendiaire gluant. Axel n°2 peut attaquer avec son Lance-flammes une fois par round, en plus des autres attaques. S'il est engagé dans un combat rapproché, le Lance-flammes doit être utilisé contre un adversaire de mêlé ou pas du tout.

Ses caractéristiques sont **P** 4/8/16, **FE** 3, **Rch** 1. Cette arme incendiaire étant très puissante, toutes les cibles sont considérées comme *inflammables*, les dommages sont de 2D4 au lieu de 1D6 et la cible continue de brûler comme si elle avait été atteinte par de l'huile enflammée.

Les Loups

Une petite meute de sept Grands Loups suivent les deux Champions du Chaos. Ils sont parfaitement normaux, si ce n'est que leur caractère a été perverti de telle sorte qu'ils suivent maintenant les préceptes du Dieu Sanglant plutôt que ceux de la nature. Leur férocité exceptionnelle, qui en découle, fait qu'ils sont sujets à la *frénésie.*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

REGLES SPECIALES

Attaque par *morsure*, *peur* du feu, sujet à la *frénésie.*

Les Chiens du Chaos

Les "Axel" possèdent trois Chiens du Chaos qui font office de meneur pour les loups. Autrefois des loups ordinaires, ils portent maintenant les marques de leur service auprès de Khorne.

Chien du Chaos n°1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	6*	4*	8	30	1	-	10	14	14	14	-

REGLES SPECIALES
Attaque par *morsure*, *peur* du feu, sujet à la *frénésie*.

ATTRIBUTS ET RECOMPENSES DU CHAOS
- **Regard Hypnotique :** le Chien peut fixer du regard un adversaire à moins de 12 mètres (la victime a droit à un Test de **FM** pour l'éviter) et cette victime sera immobilisée (cible *inerte*), incapable d'agir tant que l'animal la fixera. A la première blessure reçue, l'hypnose est rompue et la victime peut alors agir normalement.
- **Résistance : E** +1*.
- **Force : F** +3*.



Chien du Chaos n°2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	8	60*	1	-	10	14	14	14	-

REGLES SPECIALES
Attaque par *morsure*, *peur* du feu, sujet à la *frénésie*.

ATTRIBUTS ET RECOMPENSES DU CHAOS
- **Face de Chien Charnier** : le Chien possède la tête et la collerette d'un Chien Charnier. Sa *morsure* est *venimeuse* — la victime doit réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ou subir le double des dommages.
- **Agilité : I** +30*.
- **Peau de Fer :** 5 PA — Partout.

Chien du Chaos n°3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	51*	0	4*	3	8	30	2*	-	10	14	14	14	-

REGLES SPECIALES
Attaque par *morsure*, *peur* du feu, sujet à la *frénésie*.

ATTRIBUTS ET RECOMPENSES DU CHAOS
- **Bonus d'Agressivité : CC** +10*, **F** +1*.
- **Têtes Multiples :** deux têtes. **A** +1*, Attaque par *Morsure*.
- **Souffle de Feu :** la tête gauche peut cracher le feu une fois par round. La zone d'effet est en forme de cône de 6 mètres de long et 2 mètres de large à la plus grande extrémité. Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet encaissent automatiquement un coup de **F** 4 dû au feu.

L'Annonce de Sang

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

REGLES SPECIALES
Invulnérable contre les armes non-magiques. Ses attaques sont considérées comme magiques. Sujette à l'*instabilité* en dehors de la salle où elle est évoquée. Tous ses Tests de **Cl** pour la *peur* et la *terreur* se font à +10, sauf si ces sentiments sont provoqués par des Assoiffeurs de Sang ou des divinités. Provoque la *peur* chez toutes les créatures vivantes. Se régénère comme un Troll. Attaque par arme avec une *Lame Infernale* (**CC** +10, jet de 4D6 pour les dommages, la lame se dissout à la destruction du Démon), l'attaque par *griffes* a 25% de risques de provoquer des blessures infectées.

Le Spectre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

REGLES SPECIALES
Le Spectre attaque l'Annonce de Sang physiquement, avec une *Force* de 3. Ses attaques sont considérées comme magiques et l'affectent, bien que le Démon soit immunisé contre son toucher paralysant. Sujet à l'*instabilité* en dehors du tumulus, immunisé contre tous les autres effets *psychologiques*. Provoque la *peur* chez les créatures vivantes, peut provoquer la *terreur* chez les créatures vivantes à volonté. Immunisé contre les armes non-magiques. Peut traverser des objets solides. Attaque paralysante — voir **WJRF**.

Carl Sargent

Magicopoeia Imperialis

Dans tout le Vieux Monde, des recherches sur la magie sont poursuivies avec ferveur dans de nombreux collèges, dans des bibliothèques, des guildes, dans des ateliers d'alchimie, des laboratoires et d'autres lieux plus inquiétants. Certaines de ces recherches sont légitimes et même financées par les autorités ; d'autres, dont il vaut mieux ne pas parler, sont menées dans le plus grand secret.

A la demande du nouvel Empereur Heinrich X, le Grand Sorcier de Middenheim a écrit à chaque Guilde des Sorciers et à chaque école de magie de L'Empire pour demander des informations sur les sorts connus qui sont encore actuellement l'objet d'études. Il est prévu de compiler une nouvelle édition de la *Magicopoeia Imperialis*, cet immense volume qui rassemble toutes sortes d'éléments sur les magies connues dans L'Empire ainsi que toutes les lois et les règlements qui leur sont appliquées. Selon la volonté du nouvel Empereur, les enchantements possédant des applications martiales sont particulièrement mis en valeur — Son Impérial Majesté est avant tout un soldat pragmatique et les événements qui l'ont conduit à son actuelle position ont largement prouvé que L'Empire doit constamment être prêt à se défendre contre les dissensions intérieures et les agressions extérieures.

Les réponses parvenues au moment de la rédaction ont été très importantes et les recherches se poursuivent (l'édition actuelle de la *Magicopoeia*, qui date du temps de Magnus le Pieu, aurait été établie en six années). Pour l'instant, la publication des sorts suivants a été impérialement approuvée et pourra intéresser les aventuriers.

Boutoir

Ce sort de Magie Mineure, fort utile, est la création de Hals Roch, un apprenti de Maître Delphinus Witzenberg de Nuln. Nous étudierons le travail de son maître par la suite.

Niveau de Sort : M
Points de Magie : 2
Portée : 12 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Un petit bâton d'ébène que termine un poing sculpté.

Toute créature bipède qui se trouve à portée et dans le champ de vision de l'enchanteur peut être victime de ce sort. Il inflige par télékinésie un violent coup qui ne provoque pas de dommages mais oblige la cible à réussir un Test d'**I** ou à tomber. Ce test subit les modificateurs suivants :

-20	La cible court
-10	La cible se déplace à l'allure normale
0	La cible se déplace à l'allure prudente
+10	Le cible est immobile
-5	Par Point de Magie supplémentaire dépensé par l'enchanteur

Un personnage qui tombe doit réussir un Test de **Dex** ou lâcher tous les objets tenus en main ; il ne peut rien faire au cours du round suivant excepté se remettre debout et il est considéré comme une cible inerte pendant ce temps.

Brise-Jambe

Ce sort est connu des Sorciers de Guerre de Middenheim depuis quelques années mais l'interdiction de son utilisation n'a été supprimée que récemment. On pensait qu'il plongeait ses racines dans la pratique interdite de la nécromancie parce qu'il agit sur les os ; après enquête, l'inexactitude de cette croyance a été démontrée. Le sort est simplement déplaisant par lui-même...

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : L'os de la jambe d'une créature humanoïde, qui sera brisé lors de l'incantation du sort.

Ce sort peut être lancé sur une créature ayant une *Endurance* inférieure ou égale à 4. Si elle échoue à un Test de **FM** normal contre la magie, une de ses jambes (au choix de l'enchanteur) se brise en produisant un craquement écœurant, comme il est décrit pour le coup critique aux jambes 7 (cf. WJRF page 342). De plus, la victime doit réussir un Test de **FM** ou s'évanouir pendant 1D6 tours. Lorsque les deux jambes d'un humanoïde sont brisées, son mouvement est réduit à zéro et il est considéré comme une cible *inerte*. Les quadrupèdes voient leur mouvement se réduire de moitié au premier membre brisé, d'un quart de plus au troisième et d'encore un quart au quatrième.

Flétrissure d'Arme

Créé par Maître Delphinus Witzenberg, "le Magicien Rieur de Nuln", ce sort propose une approche différente du problème évoqué par le sort de niveau 2 Brise-Arme. Les créations de Maître Witzenberg portent systématiquement la marque de sa personnalité excentrique, sans jamais en être gênées au niveau de leur efficacité ; ce sort ne fait pas exception.

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Champ de vision
Durée : Instantanée
Composants : Une petite représentation en argile de l'arme et un flacon d'eau pure et propre.

Ce sort peut être lancé sur **une** arme qui se trouve dans le champ de vision de l'enchanteur. Au lancement du sort, l'arme devient complètement flasque, comme une ficelle humide. Elle perd toute utilité et doit être abandonnée. Ce sort n'a aucun effet sur les armes magiques et sur les fouets.

Pied Léger

Maître Hieronymus de Middenheim, qui a consacré de nombreuses années à étudier les effets de la magie sur les fonctions naturelles du corps, a développé deux sorts complémentaires. Il s'est assez difficilement laissé convaincre d'en autoriser la publication car, selon ses propres termes, ces sorts font appel aux principes les plus primitifs, et ne valent guère mieux que des gribouillis. Quoi qu'il en soit, leur utilité est assez flagrante.

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Toucher
Durée : 1 tour

Composants : 2 graines de Vigwort et les tendons de la jambe d'un cheval.

Le sort peut être lancé sur une personne quelconque, qui peut être l'enchanteur lui-même. Elle peut alors se déplacer au double de sa vitesse normale pendant 1 tour. Les obstacles et le *terrain difficile* l'affectent normalement, mais les modifications sont appliquées à la vitesse accrue — ainsi, si quelqu'un traverse un *terrain difficile* sous l'effet de ce sort, sa vitesse est doublée par l'enchantement et réduite de moitié par le terrain ; il se déplace alors à sa vitesse normale.

Pied Lourd

Comme le sort Pied Léger, décrit précédemment, cet enchantement a été mis au point par Maître Hieronymus de Middenheim, comme produit dérivé de ses recherches principales.

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : Toucher
Durée : 1 tour
Composants : Une infusion de Schlafenkraut et une écaille de tortue.

Le sort peut être lancé sur une personne quelconque, qui se déplacera à la moitié de sa vitesse habituelle pendant 1 tour. Les obstacles et le *terrain difficile* l'affectent normalement, mais les modifications sont appliquées à la vitesse réduite — ainsi, si une personne traverse un *terrain difficile* sous l'effet de ce sort, sa vitesse est réduite de moitié par l'enchantement et encore de moitié par le terrain ; elle se déplace alors au quart de sa vitesse normale.

Terrain Glissant

Autre création de Hals Roch, ce sort prouve qu'il est en train d'établir son propre style tout en gardant l'influence de son maître. Une nouvelle fois, un sort très simple et très utile.

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 6 mètres
Durée : 1D6 tours
Composants : Une goutte d'huile.

Une portion de sol, d'au maximum 5 mètres de côté, semble avoir été aspergée d'huile et devient un *terrain difficile.* Ceux qui échouent à leur Test de *Risque* lors de sa traversée glissent et tombent. Ils doivent alors réussir un Test de **Dex** pour ne pas lâcher tous les objets tenus en main ; ils ne peuvent rien faire au cours du round suivant excepté se remettre debout et ils sont considérés comme des cibles inertes pendant ce temps.

Blâme de Couardise

Ce sort semble avoir été mis au point par les Sorciers de Guerre de l'Ordre du Loup Blanc un peu avant la dernière Incursion du Chaos. Une faction extrémiste du culte d'Ulric a dénigré l'usage du bouclier, l'accusant de lâcheté et d'empêcher l'utilisation d'une deuxième arme ; selon les écrits du grand Temple d'Ulric à Middenheim, ce sort a été créé aussi bien pour servir d'argument théologique que pour servir réellement sur les champs de bataille. Cela dit, il a été plus d'une fois efficace dans les mains des Sorciers de Middenheim lors de grands affrontements.

Un enchantement très proche a été établi par Maître Hergard d'Altdorf.

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Un petit bouclier de bois qui sera brisé en deux lors de l'incantation du sort.

Ce sort est destiné à un individu ou un groupe se trouvant dans le champ de vision et à moins de 48 mètres de l'enchanteur. Dès la fin de son incantation, tous les boucliers tenus par les personnes affectées sont instantanément et irrémédiablement détruits.

Ce sort peut même agir sur des boucliers magiques, bien qu'ils aient la possibilité d'y résister — les chances sont de 10%, plus 10% supplémentaires pour chaque capacité que possède le bouclier.

Brise-Arme

Ce sort appartient à toute une série que l'on doit à Hergard le Multicolore, le célèbre Sorcier d'Altdorf. Comme tous les sorts de la même source, il n'est en aucun cas limité au Collège d'Arc en Ciel et son emploi est parfaitement autorisé à tous les pratiquants de la Magie de Bataille — son approche directe est cependant caractéristique du Sorcier qui l'a inventé.

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : Champ de vision
Durée : Instantanée
Composants : Une petite représentation en bois de l'arme, qui sera brisée en deux lors de l'incantation du sort.

Lorsqu'il est lancé sur **une** arme se trouvant dans le champ de vision de l'enchanteur, ce sort la brise et la rend inutilisable. Mêmes les armes magiques peuvent être affectées, mais avec une possibilité de résister — les chances sont de 10%, plus 10% supplémentaires pour chaque capacité possédée par l'arme. Ainsi, une épée magique accordant +10 en **CC** et ayant la capacité *Sommeil* possède 30% de chances de résister au sort.

Débandade

Les origines de ce sort sont restées mystérieuses. Son introduction dans L'Empire est attribuée au Grand Maître Albrecht de Middenheim, mais celui-ci proclame l'avoir recopié à partir d'un parchemin antique acheté à un commerçant kislevite qui avait lui-même obtenu le document dans les steppes de l'Hégémonie Hobgobeline. Le contenu du sort semble soutenir la théorie selon laquelle il a été établi pour être employé lors des guerres en plaines.

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Les mâchoires d'un serpent.

Ce sort peut être destiné à des troupeaux d'animaux ou à des montures qui se trouvent à moins de 48 mètres de l'enchanteur. Les animaux doivent réussir un Test de **FM** contre la magie ou fuir l'enchanteur à l'Allure Rapide sans que rien ne permette de les contrôler. A chaque round suivant le premier, les cavaliers peuvent effectuer un Test de **Cd** pour reprendre le contrôle de leur bête.

Ce sort reste sans effets sur les montures immunisées contre les effets psychologiques, telles que les montures mort-vivantes ou les Serviteurs Démoniques sous forme de destriers.

Malédiction Incendiaire

Créé par le célèbre Maître en Magie de Bataille et Elémentaliste Johannes Flammenwerfer de Nuln, ce sort montre bien son approche subtile, car il est, en lui-même, inoffensif, mais il ouvre grand la porte aux armes incendiaires ordinaires et magiques qui peuvent infliger des dommages irréparables.

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4



Portée : 24 mètres
Durée : 1D6 tours
Composants : Les amygdales d'un Dragon.

Ce sort peut aussi bien être destiné à une créature ou un personnage se trouvant dans le champ de vision et la portée de l'enchanteur qu'à des objets inanimés ou des portions de mur ou de sol dont la plus grande largeur ne dépasse pas 3 mètres. La créature, l'objet ou la zone devient *inflammable* pendant toute la durée du sort.

Aiguise-Lame

Autre invention de Maître Hergard d'Altdorf, ce sort montre une nouvelle fois son approche directe d'un problème — dans ce cas précis, l'augmentation de l'efficacité d'une arme sans avoir recours à la technique longue et coûteuse des enchantements permanents.

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8
Portée : Toucher
Durée : Jusqu'au lever de soleil suivant
Composants : Une arme de mêlée ou un projectile tranchant ou pointu.

Grâce à ce sort, l'enchanteur peut affûter magiquement une arme tranchante ou pointue en la touchant. Ce peut aussi bien être une arme de mêlée qu'un projectile.

L'arme *n'est pas* considérée comme magique et elle ne peut blesser les créatures immunisées contre les armes non-magiques. Elle acquiert et conserve une pointe ou un tranchant extrêmement acéré, inflige un point de dommage supplémentaire lorsque le coup porte et annule les protections dues à une armure de cuir.

Subversion d'Arme

Ce sort, que l'on doit à Maître Delphinus Witzenberg, offre une variante au sort de Magie de Bataille de niveau 3 Epée Animée et montre un des intérêts permanents de son créateur — renvoyer la puissance de l'agression sur l'agresseur

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : Champ de vision
Durée : 1 round
Composants : Une petite épée d'argent.

Lancé sur **un** personnage ou **une** créature se trouvant dans le champ de vision de l'enchanteur, ce sort anime une arme de mêlée tenue par la cible et la retourne contre son possesseur pendant un round. L'arme subvertie attaque avec une **CC** égale à la **FM** du lanceur de sort et une **F** égale à un dixième de sa *Force Mentale*, arrondie en dessous. Le possesseur peut tenter un Test de **Dex** pour s'accrocher à l'arme et, s'il réussit, celle-ci attaque à -20. En dépensant des Points de Magie supplémentaires, l'Enchanteur réduit la **Dex** de la cible, de la même manière que les Points de Magie supplémentaires sont dépensés pour réduire la **FM** d'une cible contre un sort.

Après un round, l'arme n'est plus animée et retombe au sol, sauf si son possesseur la tient toujours. Le sort affecte même les armes magiques, bien qu'elles aient une possibilité de résister — 10% plus 10% supplémentaires pour chaque capacité. Ainsi, une épée magique accordant +10 en **CC** et ayant la capacité *Sommeil* possède 30% de chances de résister au sort. Toute capacité magique de l'arme affecte normalement le possesseur lorsqu'elle le touche.

Ce sort n'a aucune incidence sur les créatures qui emploient des armes naturelles — on ne peut amener un animal à se mordre ou à se griffer !

Tempête de Flèches

Ce sort a été fourni par le Sorcier Elfique Ceifilithair de la Laurelorn ; selon les œuvres traditionnelles elfiques, il semble dater de plusieurs siècles. Certains chercheurs tentent d'en développer des variantes applicables aux arbalètes et aux armes à poudre, jusqu'à présent sans résultat.

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : Toucher
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Un carquois pouvant contenir jusqu'à 12 flèches.

En touchant un carquois de flèches, le magicien les enchante de sorte qu'une flèche jaillit magiquement dans la main de l'archer dès que la précédente est décochée, ce qui lui permet de tirer deux fois plus vite (2 tirs par round). L'enchantement disparaît de chaque flèche dès qu'elle est lâchée et s'efface de toutes celles qui restent au lever de soleil suivant le jour où il a été lancé.

Enchevêtrement

Cette variante de principes élémentalistes et druidiques bien connus a été ajoutée au répertoire de la Magie de Bataille par Ludmilla la Blanche du Stirland.

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 100 mètres
Durée : 1D6+1 tours
Composants : Une pincée de fumier et une brindille de Jonc Sanguinaire.

Ce sort agit sur n'importe quel point à moins de 100 mètres de l'enchanteur. A partir de cet endroit, la végétation jaillit du sol et recouvre

rapidement une zone de 24 mètres de diamètre en la transformant en *terrain difficile*. Les créatures présentes sur cette surface à l'éruption de la végétation sont enchevêtrées jusqu'à ce qu'elles réussissent un Test de **F**, effectué à la fin de chaque round. Les créatures enchevêtrées ne peuvent pas se déplacer et subissent une pénalité de -10 pour leurs tirs de projectiles et le combat en mêlée.

Mur de Flammes

Récemment perfectionné par Maître Adolphus le Rouge de Middenheim, ce sort a fait batailler le Collège Etincelant pendant un bon moment jusqu'à ce que de graves problèmes de contrôle soient surmontés. Et même maintenant, les dimensions exactes du mur restent imprévisibles et les travaux continuent.

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8 par tour
Portée : 12 mètres
Durée : 1 tour s'il n'est pas renouvelé
Composants : 1 pincée de souffre et une dent de Dragon.

Grâce à ce sort, l'enchanteur crée un mur de flammes de forme quelconque, de 2 mètres de large et 3D6 mètres de long, avec des flammes s'élevant sur 3 mètres. L'ensemble du mur doit se trouver à moins de 12 mètres de l'enchanteur, qui peut se déplacer et accomplir d'autres actions (sauf incanter des sorts) tout en maintenant le mur ; les parties du mur se trouvant à plus de 12 mètres de lui au début d'un tour s'éteindront. L'ensemble s'éteindra complètement si, au début d'un tour, l'enchanteur ne dépense pas de nouveaux Points de Magie pour le maintenir.

Le mur bloque le champ de vision ; toute créature ou tout objet qui le traverse encaisse les dégâts normaux dus au feu.

Pare-Flèches

Maître Eberhardt de Talabheim a consacré de nombreuses années à étudier la possibilité d'imiter avec la Magie Elémentale les effets de la Magie de Bataille, qui est plus générale, mais aussi plus puissante. Ce sort, une version affaiblie du sort de Magie de Bataille de niveau 3 Invulnérabilité aux Projectiles, fait partie de ses succès partiels.

Niveau de Sort : Elémentale 1
Points de Magie : 2
Portée : 12 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Une tortue ou sa carapace.

Tout projectile directement tiré sur l'enchanteur ou sur toute créature amicale située dans les 12 mètres subit un modificateur de -10 pour l'attaque et de -1 pour les dommages. Le sort protège ainsi chaque créature concernée jusqu'au moment où elle attaque en mêlée.

Le sort ne protège pas des flèches enchantées, des autres projectiles magiques ou des sorts de type "projectile magique" comme les *Boules de Feu*.

Retour de Sort

Autre création de Maître Witzenberg de Nuln, ce sort est apparenté à la Dissipation de la Magie de la même manière que sa Subversion d'Arme est apparentée à l'Epée Animée. Là aussi, la personnalité de l'inventeur est évidente.

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : Spécial
Durée : Spécial
Composants : Un miroir de mithril.

Lancé sur un enchanteur ennemi, ce sort provoque le renvoi des sorts de ce dernier sur lui-même — le miroir réfléchit le sort et le lance sur celui qui l'a incanté.

Un *Retour de Sort* fonctionne correctement si certaines conditions sont remplies :

- La cible du sort adverse doit être l'enchanteur lui-même ou le groupe où il se tient, ou quelqu'un se trouvant à moins de 4 mètres de lui ; et...
- Les deux enchanteurs doivent réussir un Test d'**I** — si le *Retour de Sort* provient d'un Joyau de Sortilège, son enchanteur bénéficie d'un bonus de +20 pour ce test. Référez-vous à la table suivante pour savoir si le *Retour de Sort* a été incanté à temps pour renvoyer le sort qui arrive :

Test de l'Enchanteur	Test de l'Adversaire	
	Réussite	Echec
Réussite	Peut-être	Oui
Echec	Non	Peut-être

Avec un résultat *peut-être*, le *Retour de Sort* n'agit à temps que si l'**I** de l'enchanteur est supérieure à celle de son ennemi.

Si le *Retour de Sort* entre en action à temps, tous les effets du sort ennemi s'appliquent à l'enchanteur ennemi. Dans le cas contraire, il agit normalement, mais les Points de Magie du *Retour de Sort* sont malgré tout dépensés.

Invasion de Poux

Ludmilla la Blanche du Stirland a établi ce sort pour répondre au problème posé par l'immobilisation d'un groupe d'assaillants sans avoir à les blesser ou à les tuer. Il paraît que la Foi Antique compte depuis plusieurs siècles un sort similaire, mais ce fait n'a jamais été officiellement confirmé.

Niveau de Sort : Elémentale 2
Points de Magie : Voir ci-dessous
Portée : 24 mètres
Durée : 1D3 tours
Composants : Une fiole de sang où trempe un morceau de peau séchée.

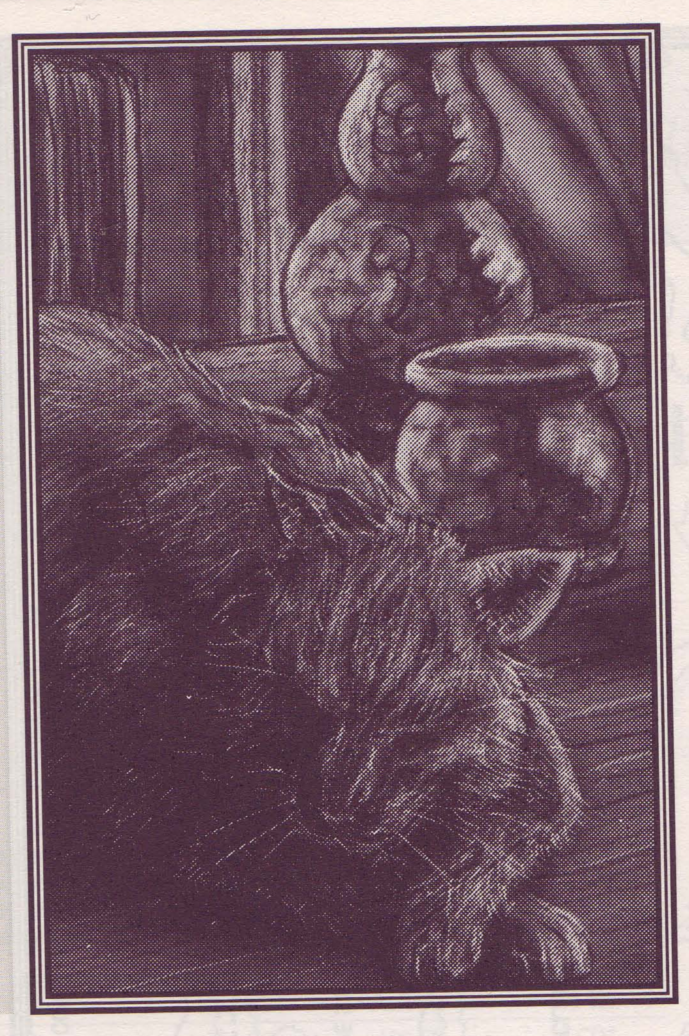
Ce sort affecte un individu ou un groupe qui se trouve dans le champ de vision de l'enchanteur et à moins de 24 mètres. Cette variante modeste du sort de Magie Elémentale *Evocation d'une Nuée* fait que les cibles se retrouvent couvertes de poux. Elles souffrent alors de démangeaisons effroyables et subissent une pénalité égale à (100-**FM**)/2 pour tous leurs tests pendant toute la durée du sort. Ceux qui échoueront à un Test de **FM** se débarrasseront immédiatement de leur armure et se gratteront frénétiquement ; ils seront considérés comme des cibles *inertes* pendant la durée du sort.

Lancé sur un seul individu, ce sort coûte 2 Points de Magie ; sur un groupe, il coûte 4 Points de Magie, mais il affecte *toutes* les personnes du groupe, qu'elles soient amies ou ennemies.

Connaissances Secrètes

En plus des sorts approuvés notés et décrits ouvertement dans la *Magicopoeia Imperialis*, il en existe d'autres qui ne sont inscrits que dans des appendices secrets et des codicilles. Ils sont soigneusement conservés sous clé et leur savoir n'est enseigné nulle part dans L'Empire ou dans toute autre terre civilisée.

Mais les connaissances interdites provoquent d'irrésistibles fascinations, et il est toujours possible de découvrir des gens prêts à partager leur savoir avec ceux désirant connaître les secrets les plus ténébreux...



Nous vous suggérons de ne pas autoriser les aventuriers à apprendre ces sorts auprès de professeurs honorables, ou même d'apprendre leur existence grâce à ces mêmes personnes. La Connaissance du Chaos n'est tout simplement enseignée à aucun élève par les Sorciers souhaitant garder ce titre dans le monde civilisé. Par conséquent, la découverte de quelqu'un qui connaît les sorts ci-dessous — et qui est prêt (ou assez fou) pour les enseigner aux aventuriers — peut représenter à elle seule une ou deux aventures ! Et le simple fait de poser des questions sur ce sujet peut attirer l'attention de Répurgateurs...

Vortex Chaotique

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : Personnel/4D6 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Le cerveau séché d'un Sorcier du Chaos

Ce sort particulièrement dangereux n'est généralement employé que par les Sorciers Chaotiques ou Mauvais, et même eux hésitent à prononcer son incantation. Le sort ouvre un passage — pendant une fraction de seconde — menant directement au cœur du Chaos, ce néant informe et trouble qui détruit tout ce qu'il touche.

L'enchanteur peut préciser la direction dans laquelle la porte s'ouvre ; juste devant lui, tout ce qui se trouve dans une zone de 4 mètres de haut sur 4 mètres de large et 4D6 de long disparaît par le passage ; tout le monde matériel concerné cesse tout simplement d'exister. De plus, l'enchanteur doit réussir un Test de Contre-Magie pour ne pas être aspiré dans le vide.

La seule chose qui peut résister à ce sort est une *Zone d'Immunité Magique* — lorsqu'un *Vortex Chaotique* touche une *Zone d'Immunité Magique*, les deux s'annulent instantanément.

Le sort ouvrant un passage vers le Chaos, les Puissances qui l'habitent peuvent être averties de l'existence du personnage qui a produit cette incantation et il est même possible que *quelque chose* du Chaos vienne dans le monde matériel. Le MJ devra décider de la réalisation de ces deux possibilités, sans hésiter à se montrer sévère.

Les enchanteurs connus pour avoir eu recours à ce sort sont impitoyablement pourchassés par les Répurgateurs et leurs semblables — l'ouverture de passage menant au cœur du Chaos n'est pas une activité qui vous rend populaire auprès des autres mortels ! La simple possession d'un livre de sort ou d'un autre document indiquant comment prononcer l'incantation de ce sort est suffisante pour rendre un Sorcier terriblement suspect.

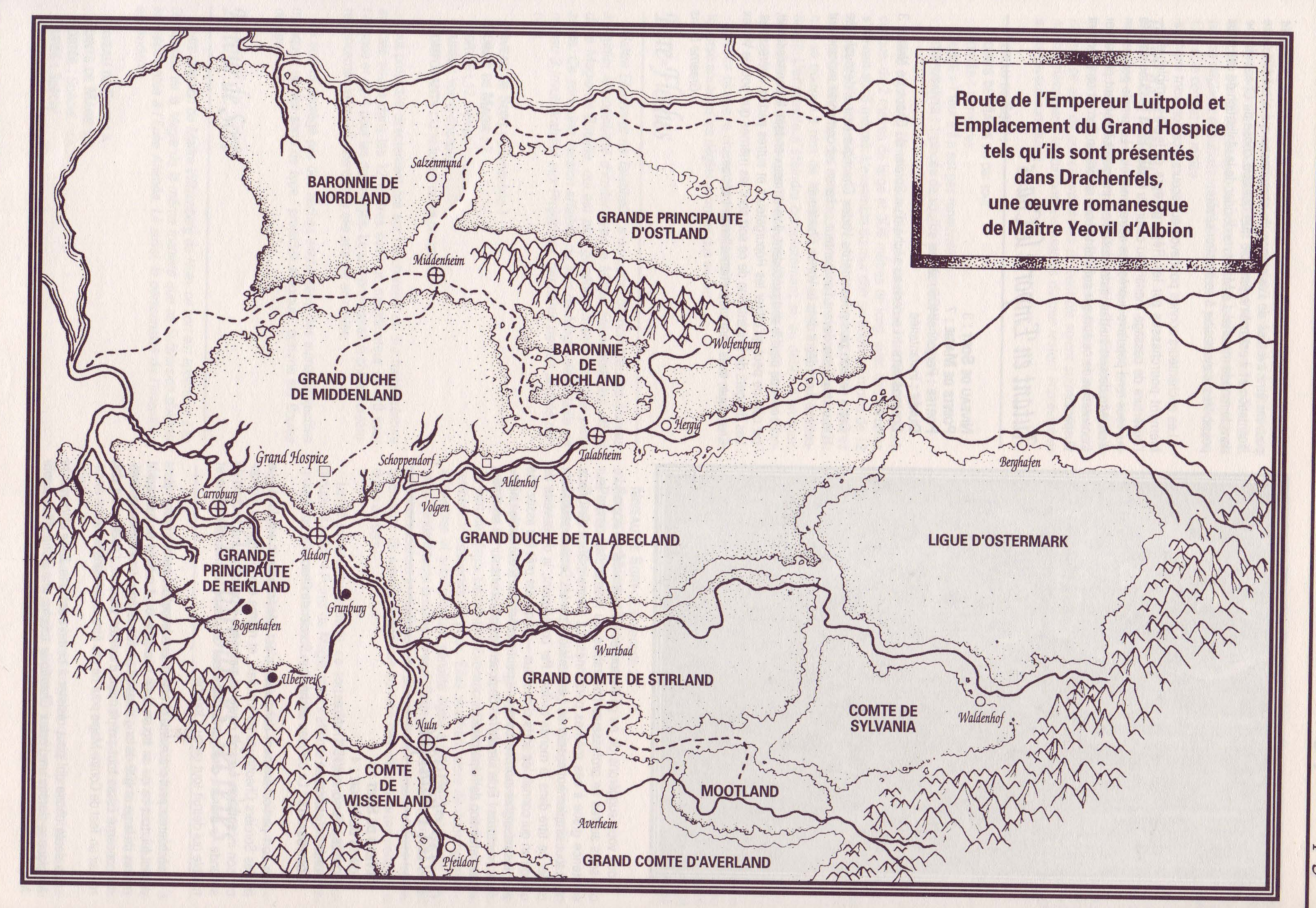
Autant en Emporte le Chaos

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 7
Portée : Personnel/4D6 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Le cerveau séché d'un Sorcier du Chaos de Niveau 3 ou 4.

Cette version plus puissante du *Vortex Chaotique* (voir ci-dessus) crée 1D6 vortex juste devant l'enchanteur ; chacun se comporte exactement comme il est décrit dans le *Vortex Chaotique*.

Et comme pour le sort précédent, il vaut mieux en taire la connaissance, car cela ne peut qu'attirer les Répurgateurs et autres parties intéressées. Les dangers de l'incantation de ce sort sont les mêmes que pour le Vortex Chaotique, mais sont proportionnellement accrus.

Graeme Davis


Route de l'Empereur Luitpold et Emplacement du Grand Hospice tels qu'ils sont présentés dans Drachenfels, une œuvre romanesque de Maître Yeovil d'Albion
BARONNIE DE NORDLAND
Salzenmund
GRANDE PRINCIPAUTE D'OSTLAND
Middenheim
Wolfenburg
BARONNIE DE HOCHLAND
GRAND DUCHE DE MIDDENLAND
Hergig
Talabheim
Berghafen
Grand Hospice
Schoppendorf
Ahlenhof
Volgen
Carroburg
Altdorf
GRAND DUCHE DE TALABECLAND
LIGUE D'OSTERMARK
GRANDE PRINCIPAUTE DE REIKLAND
Grunburg
Bögenhafen
Wurtbad
Übersreik
GRAND COMTE DE STIRLAND
COMTE DE SYLVANIA
Waldenhof
Nuln
COMTE DE WISSENLAND
MOOTLAND
Averheim
Pfeildorf
GRAND COMTE D'AVERLAND

L'Empereur Luitpold

L'*Empereur Luitpold* est un luxueux navire fluvial portant le nom du père et prédécesseur de Karl-Franz I. Propriété des Lignes Hindelin d'Altdorf, une importante compagnie très puissante, il fait la navette sur le Talabec, entre Altdorf et Berghafen, près des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Sa construction a été assurée par les chantiers navals Spee à Altdorf en 2510 ; le Luitpold et ses bateaux-frères, l'*Empereur Wilhelm* (Altdorf-Nuln) et l'*Empereur Magnus* (Altdorf-Marienburg), permettent aux Lignes Hindelin de disposer d'une flottille de luxe sans rivale. Les paquebots "Empereur" sont autant appréciés des riches marchands que des envoyés Impériaux et de la basse noblesse.

Tarifs

L'*Empereur Luitpold* possède deux ponts réservés aux voyageurs ; le pont supérieur est occupé par 8 suites luxueuses et 14 cabines à trois couchettes réservées à l'usage des domestiques, alors que le pont inférieur dispose de 16 cabines de passager à double place. Leurs prix sont les suivants :

Type de Cabine	Voyage Complet	Talabheim a Altdorf	Autre par 16 Km
Suite	250 CO	100 CO	5 CO*
Passager	75 CO	35 CO	2 CO
Domestiques	50 CO	30 CO	1 CO

**Une suite doit être louée pour un minimum d'une semaine (au coût de 180 CO vers l'aval et 150 CO vers l'amont).*

Ce tarif comprend la cabine plus trois repas par jour. Tous les autres services — boissons et en-cas dans la journée, par exemple — sont en supplément et la facture est présentée en fin de voyage.

Le Capitaine est autorisé à pratiquer des réductions *en route*, mais les règlements de la compagnie lui interdisent de proposer un rabais supérieur à 10% du tarif complet. Lorsque toutes les cabines de passager sont occupées, il peut proposer les cabines de domestique à leur prix normal. Ces deux types de cabines peuvent accepter une couchette supplémentaire sur demande, mais uniquement dans le cas où toutes les autres cabines de même catégorie sont occupées. Ce service coûte un supplément de 25%.

Le Voyage

Le trajet vers l'aval du *Luitpold* commence à Berghafen, une petite ville sur le Talabec Supérieur à quelques kilomètres à l'intérieur de la zone forestière ; les vaisseaux les plus grands ne peuvent dépasser ce point de la rivière. Le transfert sur des navires plus petits puis sur des mules permet de suivre le Talabec Supérieur jusqu'aux Citadelles Naines de Karak-Kadrin et Karak-Ungor.

Pendant la première partie du trajet, de rares haltes prévues d'avance permettent de renouveler les réserves de produits frais, mais le *Luitpold* s'arrêtera en d'autres endroits pour que les gens puisent embarquer ou débarquer, selon la nécessité. Des drapeaux installés sur les quais permettent de lui faire signe lorsqu'il doit prendre des passagers. A partir de Talabheim, le voyage devient plus régulier — le bateau s'arrête toujours à Ahlenhof et à Schoppendorf, et assez souvent à Volgen.

L'association des voiles et des rames en fait un mode de transport très rapide. Son trajet de 1200 kilomètres dure environ 2 semaines lorsqu'il descend le courant et 2 semaines et demi lorsqu'il le remonte — ce qui fait respectivement une moyenne de 72 et 61 kilomètres par jour.

Règlements

Toutes les lois de L'Empire s'appliquent à bord de l'*Empereur Luitpold*. Pour les problèmes légaux, le bateau est considéré comme étant sous la juridiction des autorités d'Altdorf. Les voyageurs doivent observer certaines règles :

Armes : Tous les passagers ont le droit de porter une épée et une dague. Toutes les autres armes et les armures doivent être remises au Commissaire qui les entreposera dans la chambre forte du navire ; les passagers peuvent les récupérer pour se rendre sur la rive, ou bien si le bateau est attaqué par des pirates.

Magie : Les incantations en tout genre sont strictement interdites à bord de l'*Empereur Luitpold* sans l'autorisation formelle du Capitaine. Cela concerne aussi l'utilisation des objets magiques. Dans la pratique, l'application de ce règlement est difficile à garantir, mais le Capitaine sera immédiatement averti si une personne prononce ostensiblement des incantations.

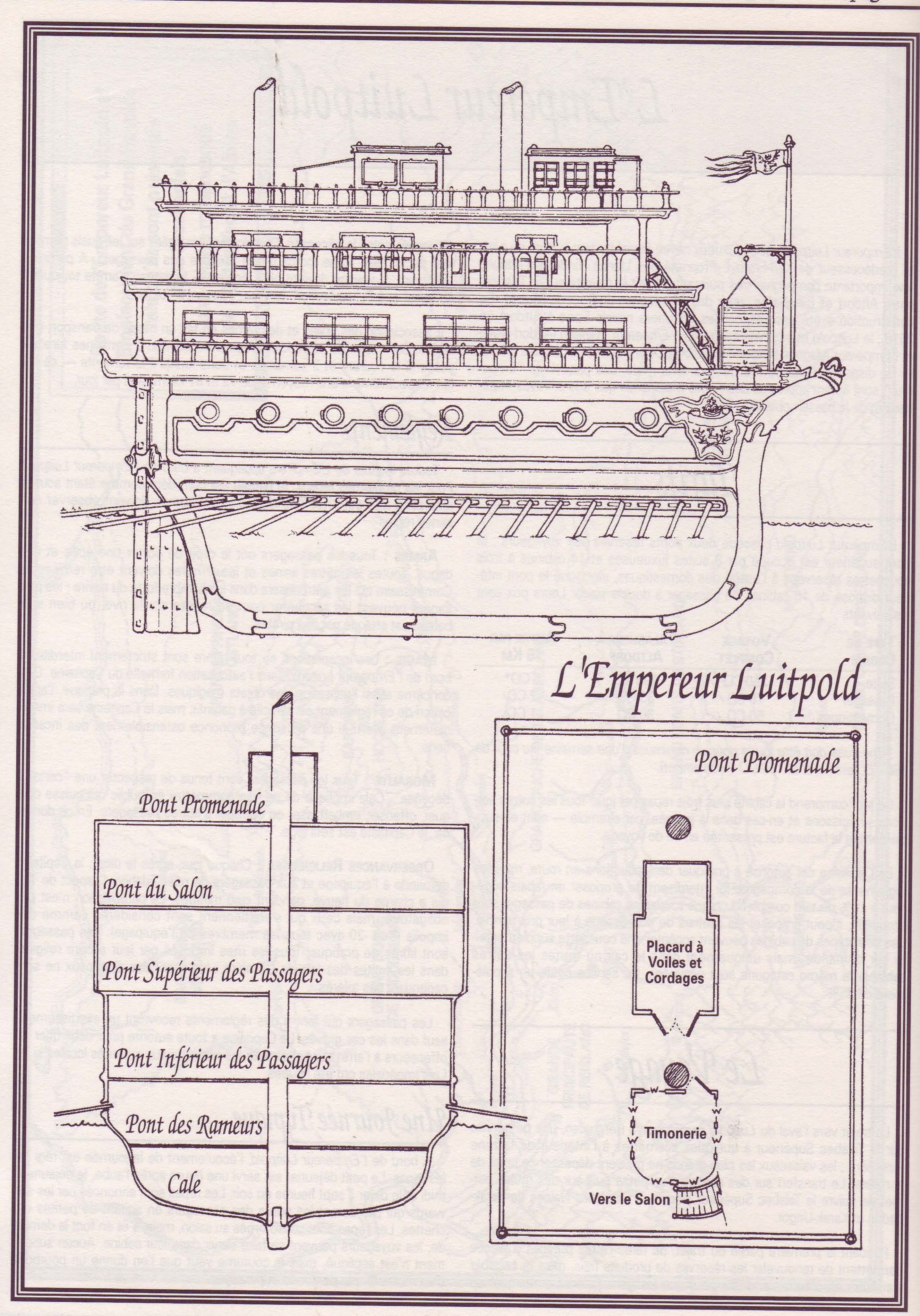
Moralite : Tous les passagers sont tenus de respecter une "certaine décence". Cela implique de ne rien commettre en public qui puisse choquer, offenser, embarrasser ou outrager d'autres passagers. En ce domaine, le Capitaine est seul juge.

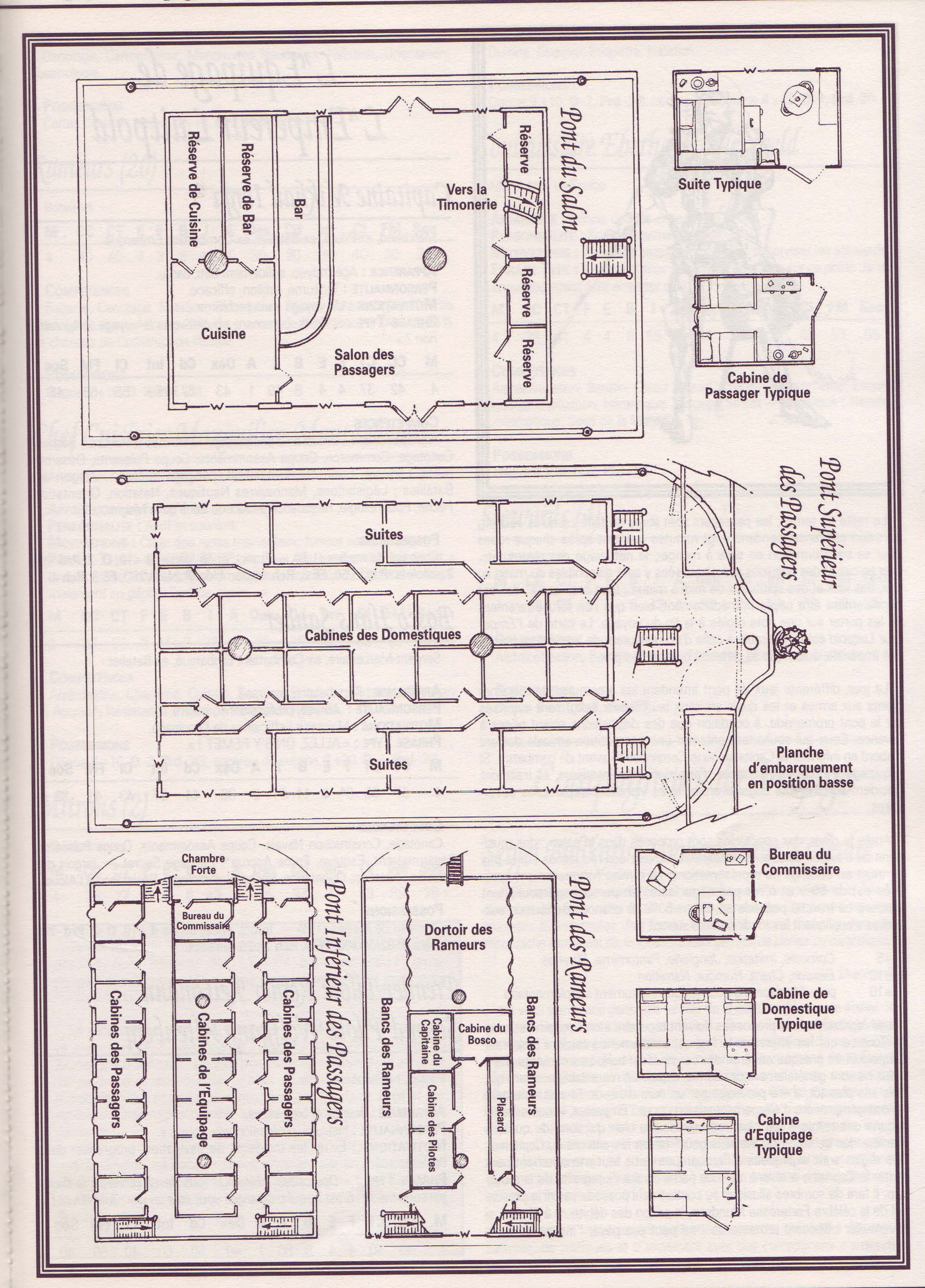
Observances Religieuses : Chaque jour, après le dîner, le Capitaine demande à l'équipage et aux passagers de prier Talabec, l'aspect de Taal qui a charge du fleuve, pendant cinq minutes. La participation n'est pas obligatoire, mais ceux qui s'abstiennent sont considérés comme des impolis (**Soc** -20 avec tous les membres de l'équipage). Les passagers sont libres de pratiquer tous les rites imposés par leur propre religion, dans les limites des lois de L'Empire ; les sacrifices d'animaux ne sont cependant pas tolérés.

Les passagers qui font fi des règlements recevront un avertissement, sauf dans les cas graves. Le Capitaine a toute autorité pour débarquer les offenseurs à l'arrêt suivant et pour les remettre aux autorités locales si les Lois Impériales ont été flouées.

Une Journée Typique

A bord de l'*Empereur Luitpold*, l'écoulement de la journée est régi par les repas. Le petit déjeuner est servi une heure après l'aube, le déjeuner à midi et le dîner à sept heures du soir. Les repas sont annoncés par les stewards qui parcourent les ponts des passagers en agitant de petites clochettes. Les repas sont consommés au salon, mais, s'ils en font la demande, les voyageurs peuvent se faire servir dans leur cabine. Aucun supplément n'est appliqué, mais la coutume veut que l'on donne un pourboire d'au moins 5/- par personne et par repas.


L'Empereur Luitpold
Pont Promenade
Pont du Salon
Pont Supérieur des Passagers
Pont Inférieur des Passagers
Pont des Rameurs
Cale
Pont Promenade
Placard à Voiles et Cordages
Timonerie
Vers le Salon


Pont du Salon
Réserve de Cuisine
Réserve de Bar
Bar
Réserve
Vers la Timonerie
Réserve
Réserve
Cuisine
Salon des Passagers
Suite Typique
Cabine de Passager Typique
Pont Supérieur des Passagers
Suites
Cabines des Domestiques
Suites
Planche d'embarquement en position basse
Bureau du Commissaire
Chambre Forte
Bureau du Commissaire
Pont Inférieur des Passagers
Cabines des Passagers
Cabines de l'Equipage
Cabines des Passagers
Pont des Rameurs
Dortoir des Rameurs
Bancs des Rameurs
Cabine du Capitaine
Cabine du Bosco
Cabine des Pilotes
Placard
Bancs des Rameurs
Cabine de Domestique Typique
Cabine d'Equipage Typique



Le reste du temps, les passagers sont libres de faire ce qu'ils veulent. Le salon est fermé pendant vingt minutes avant et après chaque repas pour sa transformation en salle à manger, le nettoyage des restes, etc. Des en-cas et des boissons non-alcoolisées y sont disponibles du matin au soir, des vins et des spiritueux de midi à minuit ; tous ces "extra" doivent normalement être payés immédiatement, bien que l'on refuse rarement de les porter sur une note réglée à la fin du voyage. La carte de l'*Empereur Luitpold* est comparable à celle d'un restaurant de luxe d'une grande cité Impériale, autant par sa diversité que par ses prix.

Le jour, différents jeux de pont attendent les amateurs, les entraînements aux armes et les duels amicaux (au premier sang) sont autorisés sur le pont promenade, à condition que des dispositions soient prises à l'avance. Ceux qui souhaitent entamer une compétition amicale doivent d'abord en informer le Capitaine ou le Commissaire avant de combattre. Si l'équipage n'a pas connaissance d'arrangements antérieurs, ils traiteront l'incident comme une bagarre ordinaire et viendront séparer les adversaires.

Après le dîner, des spectacles sont proposés dans le salon : des musiciens ou d'autres amuseurs obtiennent souvent des réductions sur le prix du trajet en échange de représentations. La remise habituellement appliquée est de 50% et n'est pas négociable. Un personnage souhaitant conclure ce marché possède au départ 50% de chances de réussir, auxquelles s'appliquent les modificateurs suivant :

+5	*Comédie, Imitation, Jonglerie, Pantomime, Pitreries*
+10	*Evasion, Chant, Humour, Narration*
+10	pour *Musique*, +5 pour chaque instrument supplémentaire

Les représentations proposées doivent répondre à une certaine étiquette. Tout ce qui fait intervenir le feu est strictement interdit, l'*Empereur Luitpold* étant presque entièrement construit en bois. Les numéros d'animaux ne sont généralement pas admis, depuis un regrettable accident qui, trois ans plus tôt, a été provoqué par un ours danseur. Et aucun numéro ne doit comprendre d'éléments insultants pour l'Empereur, la noblesse, ni aucune des religions les plus importantes, ou bien qui sont, de quelque manière que ce soit, "de mauvais goût" (selon les critères du Capitaine). Ces règles sont expliquées à l'embarquement ; tout manquement peut inciter le Capitaine à revenir sur une partie ou sur l'intégralité de la réduction. Il fera de sombres allusions au contact qu'il possède parmi le personnel de la célèbre Forteresse Mundsen, la prison des débiteurs à Altdorf, si l'aventurier offensant proteste qu'il ne peut pas payer l'intégralité de la somme.

L'Equipage de L'Empereur Luitpold

Capitaine Mikhail Iorga

Marchand, ex-Pilote, ex-Batelier, ex-Combattant Embarqué

APPARENCE : Age moyen, solidement bâti, barbu.
PERSONNALITE : Taciturne, tatillon, efficace.
MOTIVATIONS : Un voyage sans problème.
PHRASE TYPE : *« Alors, comment trouvez-vous le voyage ? Agréable, non ? »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	37	4	4	8	49	1	43	67	59	55	53	48

COMPETENCES
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Armes à Poudre ; Bagarre, Canotage, Commerce, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Etiquette, Evaluation, Langage Secret — Jargon des Batailles ; Législations, Manœuvres Nautiques, Natation, Orientation, Pêche, Potamologie, Résistance à l'Alcool, Sens de la Magie.

POSSESSIONS
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), 2 pistolets (**P** 8/16/50, **FE** 3, **Rch** 3), tromblon (**P** 24/48/250, **FE** 3, **Rch** 4).

Bosco Hans Sauber

Sergent-Mercenaire, ex-Combattant Embarqué, ex-Batelier

APPARENCE : Fort, balafré, mal rasé.
PERSONNALITE : Abrasif, professionnel, bourru.
MOTIVATIONS : Maintenir l'efficience de l'équipage.
PHRASE TYPE : « ALLEZ, ON S'Y REMET ! »

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	55	6*	4	11	51	2	36	44	37	43	41	39

COMPETENCES
Canotage, Construction Navale, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Force Accrue*, Langage Secret — Jargon des Batailles ; Natation, Orientation, Pêche, Potamologie, Résistance à l'Alcool.

POSSESSIONS
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2), 20 carreaux.

Premier Pilote Reiner Reitsmann
Second Pilote Wolfgang Altenberg

Pilotes, ex-Bateliers

APPARENCE : Jeunes et bien vêtus.
PERSONNALITE : Instruits, professionnels, courtois.
MOTIVATIONS : Eviter les incidents de navigation, progresser dans l'existence.
PHRASE TYPE : *« Des cartes ? Heum... Vous devez connaître le fleuve par vous-même. C'est ce qui prouve que vous êtes un vrai pilote fluvial ! »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	4	9	50	1	40	50	60	40	50	40

COMPETENCES
Canotage, Cartographie, Manœuvres Nautiques, Natation, Orientation, Potamologie.

POSSESSIONS
Cartes fluviales, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Rameurs (20)

Bateliers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	40	30	30

COMPETENCES
Bagarre, Canotage, Natation, Orientation, Pêche, Potamologie, 50% de chances de Force Accrue, 25% de chances de Résistance à l'Alcool, 25% de chances de Construction Navale.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Chef Cuisinier Maximilien Montdebaie

Artisan, ex-Apprenti Artisan, ex-Domestique

APPARENCE : Halfeling dodu et souriant.
PERSONNALITE : Actif et souriant.
MOTIVATIONS : Créer des repas merveilleux, former son personnel.
PHRASE TYPE : *« BARBARE ! Tu ne peux pas servir cela tiède ! »* et *« Je suis tout à fait d'accord, Monseigneur. Un excès d'origan devrait normalement en gâcher l'arôme, mais... »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	36	3	4*	7	72	1	63	35	34	32	55	58

COMPETENCES
Ambidextrie, Charisme, Cuisine, Esquive, Etiquette, Natation, Résistance Accrue*, Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), couteau de cuisine (**I** +20, **D** -1, **Prd** -20).

Mitrons (2)

Domestiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	27	3	3	6	43	1	35	27	31	33	39	28

Sergei Buhkarin, ambassadeur du Tsar Radii Bokha, Grand Seigneur du Nord, dépêché dans L'Empire, avait descendu l'Urskoy, depuis Kislev. Il rejoignit l'Empereur Luitpold peu après la jonction de l'Urskoy et du Talabec...

En dehors de Hendrik Kraly, intendant d'Oswald, Sergei et Geneviève étaient les seuls passagers du Luitpold à parcourir l'intégralité du Talabec jusqu'à Altdorf. Un Elfe maussade et réservé était arrivé en même temps qu'eux de Kislev et avait débarqué à Talabheim, mais il n'avait dévoilé à personne ses intentions ; le Capitaine lorga et son équipage n'avaient pas cherché sa compagnie et ne lui faisaient pas confiance...

A Talabheim, les cabines furent envahies par un afflux de marchands, deux percepteurs Impériaux et un commandant au service de Karl-Franz qui insista pour débattre de problèmes militaires avec Sergei.

— Drachenfels

COMPETENCES
Cuisine, Esquive, Etiquette, Natation.

POSSESSIONS :
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), couteau de cuisine (**I** +20, **D** -1, **Prd** -20).

Commissaire Eberhardt Kleingeld

Marchand, ex-Scribe

APPARENCE : Mince, coquet et beau.
PERSONNALITE : Suave, charmant et poli.
MOTIVATIONS : Avoir des passagers heureux, superviser les stewards.
PHRASE TYPE : *« Merci d'avoir attiré mon attention sur ce point. Je vais immédiatement faire arranger cela. »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	41	4	4	8	55	1	47	59	65	46	53	55

COMPETENCES
Alphabétisation, Baratin, Calcul Mental, Charisme, Commerce, Esquive, Etiquette, Evaluation, Héraldique, Langage Secret — Classique ; Natation, Numismatique, Sens de la Magie.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Stewards (4)

Domestiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	27	3	3	6	43	1	35	27	31	33	39	28

COMPETENCES
Alphabétisation, Baratin, Esquive, Etiquette, Héraldique, Natation.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Compagnons de Voyage

Sergei Buhkarin, Ambassadeur Kislevite

« Geneviève fut immédiatement charmée par l'homme grand et fier. Ses cicatrices résultaient des luttes menées au nom du Tsar contre les monstruosités transformées des Terres Incultes du Nord. Ses cheveux et sa moustache formaient de longues tresses garnies de perles de céramique. »

— Drachenfels

Né voici trente ans dans une famille de la petite noblesse de Kislev, Sergei a servi avec éclat dans les armées du Tsar et il arbore l'Etoile d'Argent de Kislev, une des plus importantes distinctions militaires de ce pays (**Soc** +25 auprès des représentants de l'armée et de la noblesse de Kislev). Il a obtenu des grades et des honneurs nombreux et il est, entre autres, *Nachalnik Kavalyerov* (Chevalier Commandant) de l'Ordre Kislevite du Loup Blanc ; il porte autour du cou un pendentif d'argent représentant une tête de loup, qui indique son rang. Sergei ne porte pas son armure lorsqu'il voyage, il la remplace par une tunique aux bords richement brodés selon la mode kislevite et qui lui arrive au genou, d'épaisses culottes et des bottes rejoignant la tunique ; sur tout cela, il porte un manteau doublé de fourrure et une coiffe, elle aussi en fourrure.

Sergei est un soldat expérimenté et enthousiaste, qui aime à discuter de batailles, de tactiques et d'armement avec des compagnons d'arme. Son

appétit pour la nourriture, les boissons et l'exercice est immense — des voyageurs imprudents pourraient se retrouver enrôlés pour des séances très matinales d'entraînement à l'épée pratiquement sans s'en rendre compte. Il a aussi une certaine propension à tomber amoureux des jeunes femmes charmantes qu'il rencontre lors de ses déplacements, puis à les oublier dès qu'il est arrivé à destination. Cet homme cordial et brusque possède un grand appétit pour la vie et une approche directe des difficultés qu'elle amène.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	44	6	4	10	53	3	41	66	42	65	34	40

COMPETENCES
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Lance, Armes Articulées, Armes à Deux Mains ; Bagarre, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Equitation, Esquive, Etiquette, Héraldique, Jeu, Langage Secret — Jargon des Batailles ; Langue Etrangère — Norsque ; Résistance à l'Alcool, Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches longues, jambières et cagoule de mailles, plastron de cuirasse, casque et bouclier (3 PA — Tête, tronc et jambes, 2 PA — Bras), épée d'apparat incrustée de bijoux, épée courante, épée à deux mains (**I** -10, **D** +2), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), lettres scellées de la cour du Tsar, environ 250 CO en pièces et en pierres précieuses.

Marchands

Les riches marchands font partie des passagers habituels de l'*Empereur Luitpold* ; ce moyen de transport est très apprécié des commerçants de Talabheim se rendant à Altdorf car ils pensent qu'une arrivée aussi fastueuse fera grande impression sur leurs confrères de la capitale. Un profil général figure ci-dessous, accompagné de quelques exemples de personnalités qui sont très variables.



Marchand Autodidacte et Antipathique

APPARENCE : Age moyen, léger embonpoint. Vêtements fastueux, mais sans style.
PERSONNALITE : Obséquieux avec ses supérieurs sociaux, insultant avec les inférieurs. Vaniteux, arrogant, lâche, avare. Bruyant, sans aucun tact, souvent vulgaire.
MOTIVATIONS : Appât du gain. Besoin d'impressionner.
PHRASE TYPE : *« Je n'avais rien lorsque j'ai démarré. »* et *« Ceux-là, ils n'ont jamais accompli une journée de travail de leur vie. »*

Marchand à l'Esprit Vif

APPARENCE : Age et corpulence indifférents, bien mis mais sans excès.
PERSONNALITE : Observateur, plein de tact et bon sens de l'humour.
MOTIVATIONS : Le profit, le plaisir, établir des contacts utiles.
PHRASE TYPE : *« On reste en contact. Nous aurons peut-être l'occasion de conclure des affaires. »*

Marchand de la Vieille Ecole

APPARENCE : Agé, aristocratique et bien habillé.
PERSONNALITE : Exige le respect. Bienveillant sauf s'il est offensé.
MOTIVATIONS : Profit, statut social.
PHRASE TYPE : *« Je ne pourrai jamais voyager autrement. »* et *« Vous ne vous rappelez certainement pas la crise de 85. »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	36	4	4	7	55	1	41	62	65	53	50	54

COMPETENCES
Alphabétisation, Baratin, Calcul Mental, Commerce, Evaluation, Langage Secret — Classique, Langage de Guilde ; Langue Etrangère — Nordique ; Langue Hermétique — Magikane ; Législations, Numismatique, Sens de la Magie.

POSSESSIONS
Epée d'escrime (**I** +20, **D** -1, **CC** -20), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), assortiments de bijoux, un ou plusieurs domestiques.

Joueur

Les joueurs fréquentent autant les bateaux fluviaux que les auberges de bord de route, car ils peuvent se faire beaucoup d'argent avec les autres voyageurs. Un joueur sur l'*Empereur Luitpold* sera forcément au sommet de son art et pourra se mêler à l'aristocratie avec une grande aisance. Celui qui est présenté ici a également suivi la carrière de Charlatan, et bénéficie donc de compétences l'aidant à s'intégrer à cet environnement luxueux.

APPARENCE : Impeccable et bien habillé.
PERSONNALITE : Charmant et spirituel.
MOTIVATIONS : Profit, amusement, sauvegarde personnelle.
PHRASE TYPE : *« Quelqu'un est intéressé par une bonne partie de cartes ? »* et *« Etes-vous prêt à prendre votre revanche pour la partie d'hier ? »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	51	4	4	10	51	2	51	51	51	51	51	51

COMPETENCES
Bagarre, Baratin, Chance, Charisme, Déguisement, Eloquence, Escamotage, Esquive, Etiquette, Evaluation, Fuite, Imitation, Jeu, Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie, Séduction, Vol à la tire.

POSSESSIONS
Vêtements de bonne qualité, cartes, dés, épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), environ 100 CO en liquide, environ 250 CO en bijoux.

Aristocrate

L'*Empereur Luitpold* transporte des passagers des plus hautes classes sociales, y compris de la noblesse. Voici deux exemples d'aristocrates :

Duchesse Douairière

Apparence : Agée, impeccable, plutôt frêle.
Personnalite : Impérieuse, exigeante, snob.
Motivations : Recevoir des preuves de respect, terrifier les domestiques, impressionner les roturiers.
Phrase Type : « *J'ai horreur de voyager. On est si mal installé. Cela entraîne tellement d'embarras.* » et « *Certaines personnes n'ont vraiment aucune idée de la manière de se tenir.* »

Jeune Héritier

Apparence : Jeune, sportif, habillé de façon somptueuse.
Personnalite : Impétueux, irresponsable, bruyant.
Motivations : S'amuser, faire des farces, placer les autres dans l'embarras.
Phrase Type : « *JE VOUS LE DIT, mes gaillards ! C'est vraiment incroyablement magnifique ! Vraiment très drôle !* » et « *Certaines personnes n'ont vraiment aucun sens de l'humour. Quelle plaie.* »

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	45	3	3	7	41	1	40	52	28	42	35	46

Competences
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Epées d'Escrime (hommes) ; Baratin, Chance, Charisme, Eloquence, Equitation, Etiquette, Héraldique, Jeu, Sens de la Répartie, 25% de chances de Résistance à l'Alcool.

Possessions
Vêtements de bonne qualité, épée et dague (hommes), argent et bijoux, un ou plusieurs domestiques.

Officier d'Armée

Les militaires de grade élevé sont régulièrement obligés d'effectuer des trajets entre la capitale et leur base. Même si leur grade exact est variable, seuls les représentants les plus importants de l'armée ont les moyens de s'offrir des voyages sur l'*Empereur Luitpold*. Il peut aussi bien s'agir de commandants de régiments frontaliers que de dirigeants d'ordre de chevalerie ou de templiers.

Commandant Frontalier

Apparence : Age moyen, coriace, mal à l'aise dans des vêtements d'apparat.
Personnalite : Bourru, peu sociable, terrifiant lorsqu'on le contrarie.
Motivations : En finir avec ces satanées affaires et retourner auprès de ses troupes.
Phrase Type : « *C'est un domaine que je ne connais guère. J'ai toujours été un soldat.* » et « *Celui-là ne ferait pas cinq minutes dans la montagne.* »

Officier d'Etat-Major

Apparence : Impeccable, âge moyen ou au-dessus.
Personnalite : Courtois, charmant, snob.
Motivations : Fréquenter la société, raconter des histoires interminables.
Phrase Type : « *La dernière fois que je suis allé au Palais...* » et « *Vous ai-je déjà parlé de la Bataille de Rogenburg ? Je me trouvais sur le flanc gauche...* »

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	58	5	5	12	53	3	41	74	43	59	45	53

Competences
Armes de Spécialisation — Lance, Armes à Deux Mains, Armes Articulées, Armes de Parade ; Bagarre*, Charisme†, Coups Assommants*, Coups Précis*, Coups Puissants*, Désarmement, Equitation, Esquive, Etiquette†, Héraldique, Jeu, Langage Secret — Jargon des Batailles ; Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie†.

(*Commandant frontalier uniquement ; †Officier d'état-major uniquement).

Possessions
Vêtements de bonne qualité, uniforme de cérémonie, épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), décorations militaires, bijoux et argent à la convenance du MJ, éventuellement un domestique.

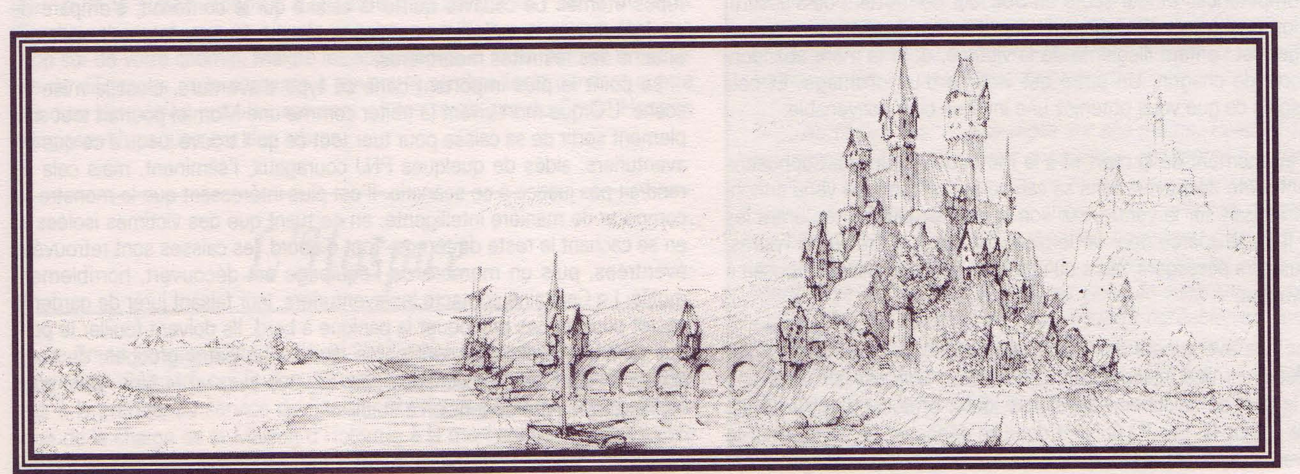
Suggestions d'Aventures

La variété d'aventures et de rencontres pouvant se produire lors de voyages fluviaux est quasiment infinie ; le supplément **Mort sur le Reik** comprend un grand nombre d'idées de rencontres liées au milieu fluvial. La plupart sont adaptables à l'*Empereur Luitpold*, tout autant qu'à n'importe quel autre bateau. Tout ce qui est présenté ici est strictement lié à ce grand paquebot ; l'environnement de l'aventure est plus l'*Empereur Luitpold* que le fleuve.

Le Crime de l'Altdorf Express

Des voyageurs, qui n'ont en apparence rien de commun, se retrouvent réunis pour un long voyage — voici le cadre de prédilection des énigmes policières. Dans une aventure **WJRF**, les personnages-joueurs doivent résoudre le mystère avant que le navire atteigne l'escale suivante et que le meurtrier s'enfuie.

Choisissez d'abord la victime. Ensuite, déterminez le mobile, la façon dont le meurtre a été commis et la composition du groupe de voyageurs.





L'idéal serait que tous aient un Sombre Secret qui les lie à la victime et qui leur fournit un mobile. Chacun aura un alibi garantissant qu'il n'a pas pu commettre le crime. Et puis enfin, une poignée de soupçons...

Par exemple, supposons que la personne assassinée était Handrijk van den Kuyster, un marchand véritablement odieux. De nombreuses personnes seraient très heureuses de le voir mort. Son comportement étant vraiment répugnant avec les subalternes, il n'est pas impossible qu'il ait couvert d'insultes un ou plusieurs stewards. Peut-être a-t-il été surpris en train de tricher aux cartes, ou bien un coup de chance lui a permis de remporter une grosse somme d'argent aux dépens de quelqu'un qui aura visiblement du mal à s'en remettre. Et s'il avait fait des avances pour le moins indélicates à la fille d'un gentilhomme ? En outre, ne serait-il pas intervenu au cours d'une transaction douteuse concernant cet autre marchand, avec lequel il a eu une violente altercation au cours de la première nuit à bord ?

Ceci constitue les pistes évidentes. La plupart d'entre elles sont là pour assurer des diversions ; en approfondissant leur enquête, les aventuriers découvriront des mobiles beaucoup plus solides et mystérieux — pourvu que leurs compétences et leur score en **Soc** leur permettent de s'assurer la coopération des autres passagers. Un de ces derniers, ou un membre de l'équipage, est l'enfant illégitime de la victime, dont la mère abandonnée est morte de chagrin. Un autre est victime d'un chantage. Et cela continue jusqu'à ce que vous obteniez une intrigue bien convenable.

Passons au moment de la mort et à la méthode employée. Supposons que le défunt a été découvert dans sa cabine par un steward venu annoncer le dîner. Il gisait sur le ventre, sur son lit, une dague plantée entre les omoplates. Il a été aperçu pour la dernière fois dans le milieu de l'après-midi, par plusieurs passagers, alors qu'une violente altercation l'opposait à un autre voyageur.

Voici donc nos aventuriers qui vont interroger les passagers, contrôler les alibis, découvrir des indices, etc. L' *Empereur Luitpold* doit faire une halte dans le port de Talabheim dans trois jours, et aucune autre escale n'est prévue jusque-là. Les PJ doivent donc se dépêcher de démasquer le meurtrier avant l'expiration de ce délai. S'ils ont besoin d'encouragements, le doigt de la suspicion désigne inexorablement l'un d'eux, qui se retrouve enchaîné à fond de cale pour être remis aux autorités d'Altdorf. Si les autres ne lavent pas son nom de tout soupçon, le pauvre gars sera condamné !

La solution de cette affaire peut être très linéaire ou des plus bizarres. Les aventuriers élimineront les mobiles évidents dès qu'ils auront commencé à dégager ceux qui sont dissimulés, mais un des suspects "blanchis" sera en fait le coupable. Il est aussi possible qu'un grand nombre de passagers aient arrangé ce voyage pour éliminer leur ennemi commun ; dans ce cas, chacun assurera l'alibi des autres. Ou bien le meurtre lui-même est factice ; il a été arrangé par la soi-disant victime pour tromper un des autres passagers, afin d'éviter le règlement de dettes énormes, ou pour toute autre raison.

La mise au point d'une bonne énigme policière demande beaucoup de temps et de travail, mais cela donnera une aventure pleine de défis et très enrichissante, en particulier pour les équipes aimant les intrigues compliquées comportant de multiples interactions.

La Main au Collet

Le vol de bijoux assure une variante dans le domaine des enquêtes policières. Personne ne meurt, mais un bijou de valeur inestimable ou un autre objet important est volé. Le voleur de bijoux professionnel n'a rien à voir avec ses cousins des classes plus modestes. Il agit comme il veut au sein de la haute société, déjoue les serrures et les alarmes sans même y penser et, ce qui est le plus important, sa personnalité de tous les jours est celle d'une personne totalement incapable de planifier et d'exécuter un cambriolage spectaculaire. De nombreux gentilshommes appauvris se sont essayés à cette occupation fascinante, mais bien peu ont les compétences leur accordant une longue carrière.

Ce type d'aventure consiste aussi à contrôler des alibis et à démasquer des gens qui ne sont pas ce qu'ils prétendent. Les aventuriers doivent obtenir la confiance des autres voyageurs afin d'en obtenir des informations utiles ; une nouvelle fois, vous pouvez améliorer leur motivation en faisant enfermer l'un d'eux...

La Chose dans le Placard

Le Professeur Marius von Groninghof, érudit renommé et enseignant à l'Université de Nuln, embarque à bord de l'*Empereur Luitpold* à l'extrémité orientale du trajet. Il revient d'une expédition dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, d'où il a ramené plusieurs découvertes intéressantes. Elles sont rangées dans des caisses, elles-mêmes entreposées dans la chambre forte, ou à côté, sur le pont des rameurs.

Dans ce qu'il rapporte à Altdorf figure le contenu de la tombe d'un chef orque, datant de plusieurs siècles. La nature exacte de cette cargaison n'a pas été rendue publique, afin de ne pas inquiéter les passagers et l'équipage, mais les restes du chef orque et de deux guerriers font partie du lot. En cours de route, l'Orque décide de punir ceux qui l'ont privé de son repos éternel. Le cadavre quitte la caisse qui le contenait, s'empare de quelques armes et d'objets magiques placés dans les autres caisses et entame des festivités meurtrières.

Le point le plus important dans ce type d'aventure, c'est la mise en scène. L'Orque mort-vivant (à traiter comme une Momie) pourrait tout simplement sortir de sa caisse pour tuer tout ce qu'il trouve jusqu'à ce que les aventuriers, aidés de quelques PNJ courageux, l'éliminent, mais cela ne rendrait pas justice à ce scénario. Il est plus intéressant que le monstre se comporte de manière intelligente, en ne tuant que des victimes isolées et en se cachant le reste du temps. Tout d'abord, les caisses sont retrouvées éventrées, puis un membre de l'équipage est découvert, horriblement mutilé. Le Capitaine contacte les aventuriers, leur faisant jurer de garder le secret pour ne pas provoquer la panique à bord. Ils doivent fouiller le pont des rameurs, éventuellement en se divisant en petits groupes, de sorte que la créature ne leur échappe pas. Si vous avez vu le film *Alien*, vous connaissez le type de tension à établir.

Graeme Davis

Le Grand Hospice



Les Sœurs de Shallya constituent un des ordres les plus importants du clergé de Shallya et, comme son nom le suggère, cet ordre est exclusivement composé de femmes. Ses représentantes sont présentes dans tout le Vieux Monde et travaillent auprès des pauvres et des malades — généralement au côté de fidèles masculins de Shallya. Les hospices sont en fait de grands hôpitaux-monastères et sont répartis dans tout le Vieux Monde. Certains s'occupent des soins généraux et acceptent tous les patients qui viennent à eux ; d'autres se consacrent aux maladies et aux états inhabituels et voient des malades venir de partout. Par exemple, l'hospice de Seuchenshof, dans le Nordland, est spécialisé dans le traitement de la Peste Noire, alors que celui de Frederheim, dans le Reikland, s'occupe de soigner la folie.

Frederheim

Le village de Frederheim est proche de l'endroit où la grande route d'Altdorf se divise pour rejoindre Middenheim et Delberz. Cette minuscule localité sans grand intérêt abrite environ 75 âmes qui tirent leurs ressources de la forêt ; bien peu de visiteurs prennent la peine de s'y arrêter. Et les cartes qui indiquent sa situation sont encore plus rares, bien qu'il fasse partie des états Impériaux. Les villageois ne parlent qu'à contrecœur de l'Hospice — pas par manque de respect envers les Sœurs, mais simplement de peur que la folie qui règne en ce lieu ne soit contagieuse, comme n'importe quel autre mal épidémique...

Une route poussiéreuse, qui longe Frederheim sans vraiment le traverser, relie le Grand Hospice à la route d'Altdorf. Il est facile de rater l'embranchement, que ne signale ni panneau ni borne, si vous n'êtes pas trop sûr de votre chemin. Malgré les apparences, la route permet le passage de diligences ; elle serpente à travers la sombre forêt pendant quatre ou cinq kilomètres jusqu'au moment où les murs gris du Grand Hospice surgissent brusquement des arbres.

L'Hospice

Le Grand Hospice a été fondé en 2243 grâce à Eberhardt le Juste, alors Empereur d'Altdorf, qui fit don de terres et d'argent. Alors qu'il se préparait à la prêtrise au service de Shallya, Eberhardt hérita de façon inattendue de la charge de la Maison d'Holzkrug à la mort soudaine de son père et après que l'on découvrit son frère aîné en train de prononcer des décrets devant une assemblée d'électeurs entièrement composée de plantes en pot. Une fois Empereur, Eberhardt consacra une grande quantité de temps et d'argent — principalement le sien — à l'amélioration de la santé publique dans les villes et les cités du Reikland. Il était particulièrement intéressé par les causes de la folie et, dès la fin de la construction de ce nouvel hospice, il envoya dans les villes et les campagnes des milices locales pour ramener des aliénés et les y installer. L'Empereur espérait qu'en les étudiant il serait possible de mettre au point un remède contre la folie, mais les Sœurs de Shallya plaçant le bien-être de leurs patients au-dessus de toute priorité médicale, aucun progrès marquant ne fut réalisé.

Le Grand Hospice reçoit toujours un soutien financier de la Couronne, mais au fil des ans, il s'est dramatiquement réduit. Depuis plus d'un siècle, l'Hospice survit grâce aux "donations" — les Sœurs ne les appelleront jamais des honoraires — des familles de leurs pensionnaires les plus riches. Personne n'a jamais été rejeté jusqu'à présent.

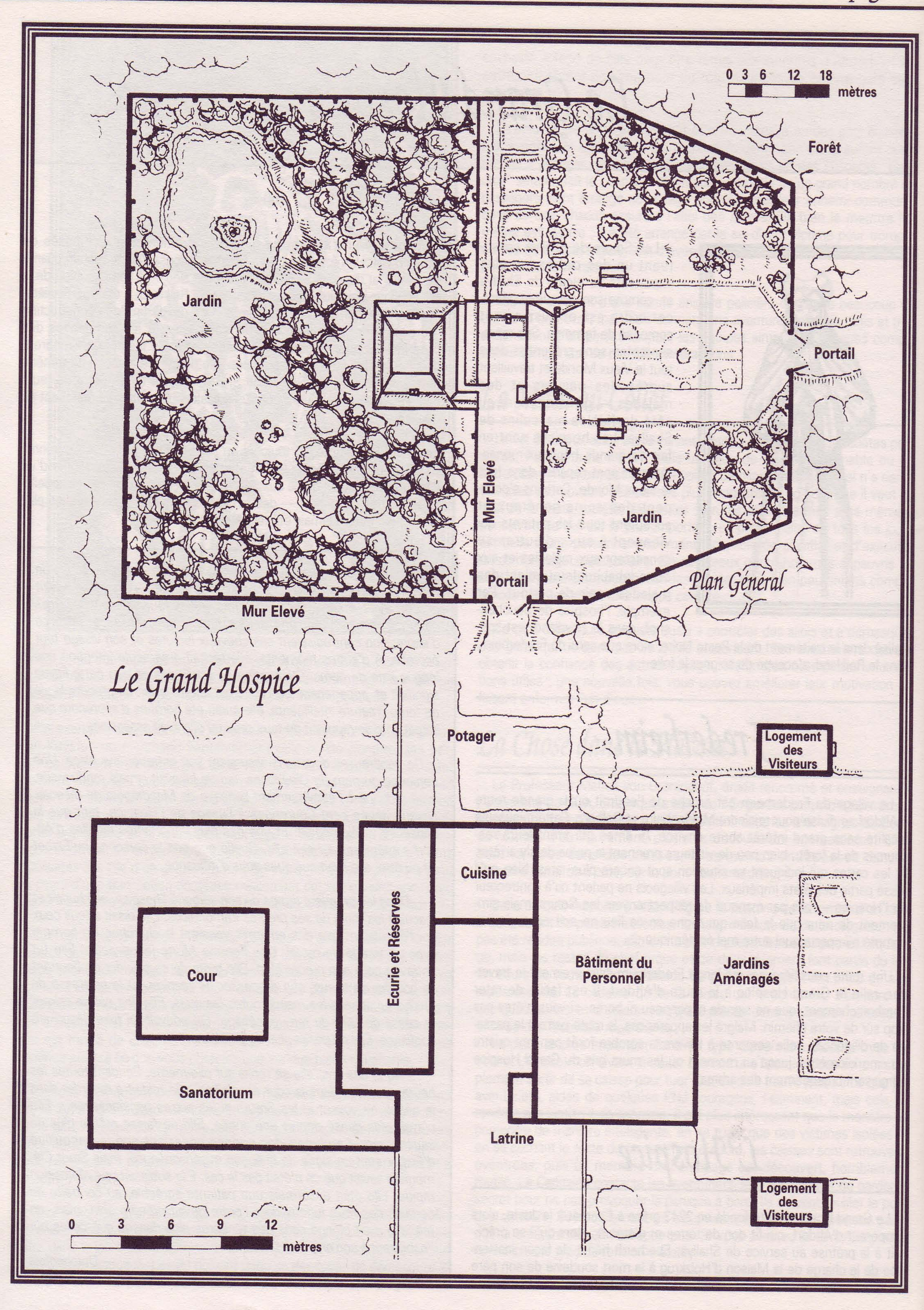
La folle ne pouvait pas se rappeler de son nom — sur les fiches de l'hospice, elle était inscrite sous celui d'Erzbet — mais elle savait qu'elle avait été danseuse. Parfois, elle étourdissait les autres patients en exécutant une danse dont la délicatesse et la force d'expression contredisaient ses cheveux hirsutes et son visage tout écorché. A d'autres moments, elle récitait à sa seule intention une longue liste de noms. Clémentine ne savait pas ce que cette litanie signifiait et, appartenant à un culte qui rejette le fait de prendre la vie de toute créature intelligente, elle aurait été horrifiée d'apprendre que sa patiente se rappelait de tous ceux qu'elle avait assassinés.

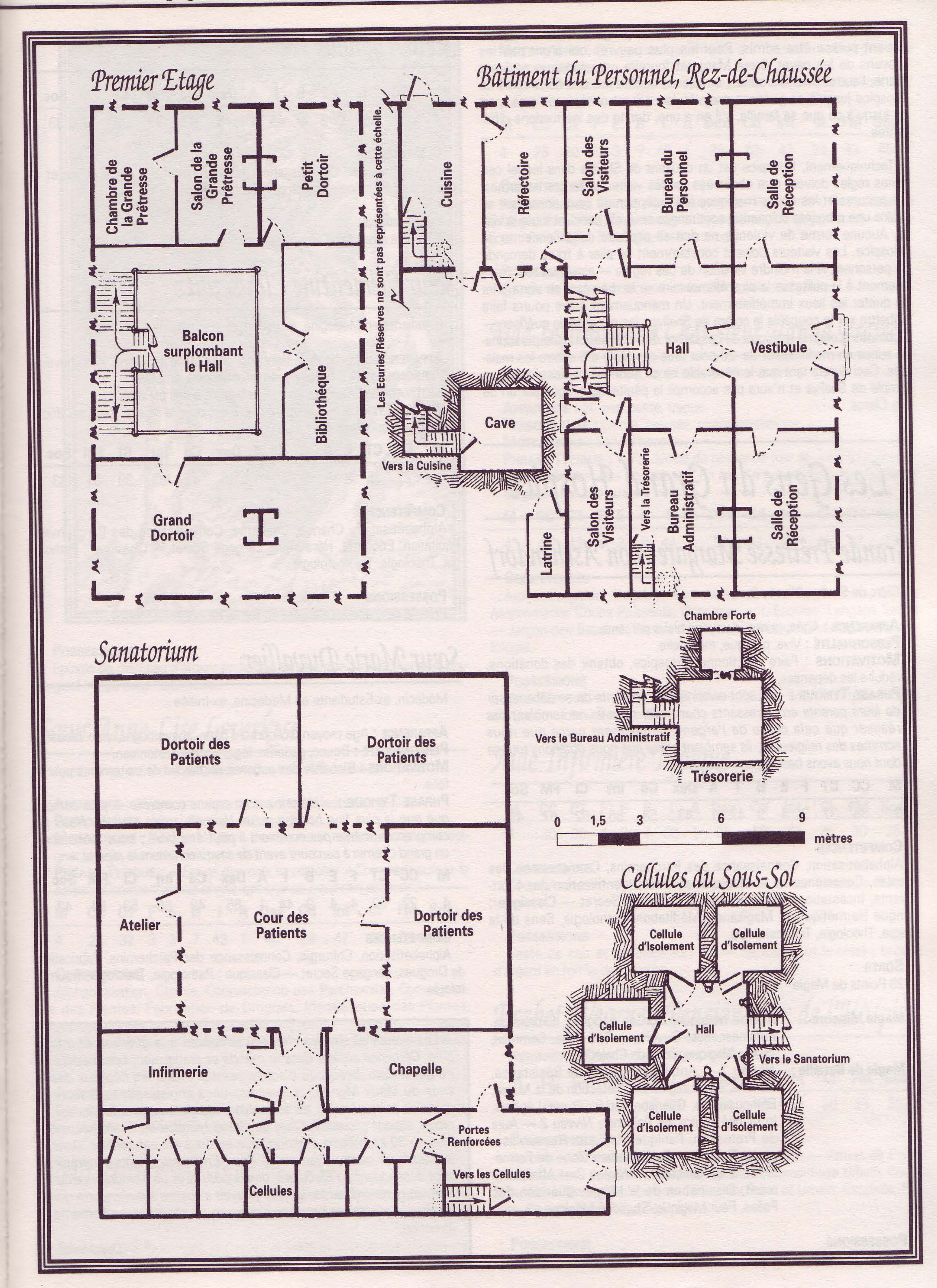
De généreuses donations assuraient son entretien sur place. Une personne du nom de Dieudonna, qui ne lui avait jamais rendu visite, avait ordonné à l'établissement bancaire de Mandragora de réserver chaque année cent Couronnes à l'usage de l'Hospice, tant que la danseuse y séjournerait. Et une des plus importantes familles d'Altdorf s'intéressait aussi à elle. Quelle que soit la personne qu'Erzbet ait pu être, elle avait quelques amis d'influence.

...Dans les premiers temps de son séjour à l'hospice, elle hurlait et maculait les murs de ses propres immondices. Elle disait à tous ceux qui l'écoutaient que des ennemis venaient la chercher. Un homme avec un visage de métal. Une Femme Morte jeune-vieille. Elle fut entravée pour son propre bien. Elle tenta de se suicider en bourrant sa bouche de tissus, afin de cesser de respirer, et la prêtresse de Shallya lui attacha les mains toutes les nuits. Elle finit par se calmer et cessa de faire du remue-ménage. On pouvait lui faire désormais confiance. Elle ne posait plus de problème.

... Au fil des ans, elle se replia sur elle-même. Pendant toutes les heures passées dans la cour ensoleillée, elle restait à regarder dans le néant, ne voyant ni les Sœurs ni les autres pensionnaires... Elle n'avait plus dansé depuis une année. Elle ne faisait même plus de cauchemars. La plupart des nonnes pensaient que la tranquillité d'Erzbet était un signe de guérison miséricordieuse, mais Sœur Clémentine savait que ce n'était pas le cas. Elle subissait une régression rapide. Elle était désormais une patiente agréable, au contraire de certains des fous furieux dont l'ordre devait prendre soin, mais, en fait, elle avait plongé dans des ténèbres plus denses que celles qui l'habitaient à son arrivée à l'hospice.

— Drachenfels


0 3 6 12 18
mètres
Forêt
Jardin
Portail
Mur Elevé
Jardin
Portail
Mur Elevé
Plan Général
Le Grand Hospice
Potager
Logement des Visiteurs
Cuisine
Ecurie et Réserves
Cour
Bâtiment du Personnel
Jardins Aménagés
Sanatorium
Latrine
Logement des Visiteurs
0 3 6 9 12
mètres


Premier Etage
Chambre de la Grande Prêtresse
Salon de la Grande Prêtresse
Petit Dortoir
Balcon surplombant le Hall
Bibliothèque
Grand Dortoir
Les Ecuries/Réserves ne sont pas représentées à cette échelle.
Bâtiment du Personnel, Rez-de-Chaussée
Cuisine
Réfectoire
Salon des Visiteurs
Bureau du Personnel
Salle de Réception
Hall
Vestibule
Cave
Vers la Cuisine
Latrine
Salon des Visiteurs
Vers la Trésorerie
Bureau Administratif
Salle de Réception
Chambre Forte
Vers le Bureau Administratif
Trésorerie
0 1,5 3 6 9 mètres
Sanatorium
Dortoir des Patients
Dortoir des Patients
Atelier
Cour des Patients
Dortoir des Patients
Infirmerie
Chapelle
Portes Renforcées
Vers les Cellules
Cellules
Cellules du Sous-Sol
Cellule d'Isolement
Cellule d'Isolement
Cellule d'Isolement
Hall
Vers le Sanatorium
Cellule d'Isolement
Cellule d'Isolement

Deux médecins doivent présenter un témoignage formel avant qu'un patient puisse être admis. Pour les plus pauvres qui n'ont pas les moyens de les payer, Sœur Margaret fournira une signature et Sœur Marie, l'autre. Une fois admis, un patient bénéficiera des bons soins de l'hospice jusqu'à sa guérison prouvée (ce qui est rare), jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce que sa famille, s'il en a une, donne des instructions différentes.

Techniquement, l'Hospice est un couvent de Shallya dans lequel certaines règles doivent être observées par les visiteurs. Toutes les armes, les armures et les objets magiques (à l'exception de ceux possédant au moins une propriété soignante) sont rangés sous clé pendant toute la visite. Aucune forme de violence ne doit se produire dans l'enceinte de l'Hospice. Les visiteurs doivent constamment se plier à toute demande du personnel. A la moindre violation de ces règles — ainsi que tout manquement à la politesse la plus élémentaire — le mécréant se verra prier de quitter les lieux immédiatement. Un manquement grave pourra faire s'abattre sur le coupable la colère de Shallya : les moyens de guérison — y compris d'origine magique — cesseront de fonctionner et le personnage subira un modificateur de -20 pour tous ses tests d'**E** contre les maladies. Ceci durera tant que le misérable ne se sera pas confessé dans un temple de Shallya et n'aura pas accompli la pénitence infligée par un de ses Clercs.

Les Gens du Grand Hospice

Grande Prêtresse Margaret von Aschendorf

Clerc de Shallya, Niveau 3

APPARENCE : Agée, mince, des yeux bleus perçants.
PERSONNALITÉ : Vive, pratique, matérielle.
MOTIVATIONS : Faire fonctionner l'Hospice, obtenir des donations, réduire les dépenses.
PHRASE TYPIQUE : *« Ils sont certainement contents de se débarrasser de leurs parents embarrassants chez nous, mais ils ne semblent pas réaliser que cela coûte de l'argent. Simplement parce que nous sommes des religieuses, ils semblent croire que nous obtenons tout ce dont nous avons besoin par miracle. »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	37	3	4	9	47	1	43	58	55	52	67	49

COMPETENCES
Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Conscience de la Magie, Eloquence, Identification des Mort-Vivants, Incantations (voir ci-dessous), Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation, Pathologie, Sens de la Magie, Théologie, Traumatologie.

SORTS
28 Points de Magie

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Exorcisme, Luminescence, Ouverture, Para-Pluie, Sommeil, Verrou Magique, Zone de Chaleur.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Anti-Poison, Aura de Résistance, Débilité, Découragement, Détection de la Magie, Enthousiasme, Guérison des Blessures Légères, Immunité contre les Poisons ; *Niveau 2* — Aura de Protection, Panique Magique, Ressaisissement, Traitement des Maladies, Zone de Fermeté, Zone de Sanctuaire ; *Niveau 3* — Affaiblissement, Dissipation de la Magie, Guérison des Folies, Peur Magique, Stupidité Magique.

POSSESSIONS
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes.

Sœur Typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

COMPETENCES
Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Langage Secret — Classique ; Pathologie, Théologie, Traumatologie.

POSSESSIONS
Epingle à manteau d'argent en forme de colombe ; robes.

Sœur Clémentine Clausewitz

Estudiante en Médecine, ex-Initiée, ex-Gentedame

APPARENCE : Proche de la trentaine, corpulence moyenne, jolis cheveux.
PERSONNALITE : Rêveuse, bien intentionnée, émotive.
MOTIVATIONS : Une vie simple, le bien-être des patients.
PHRASE TYPIQUE : *« J'espère que c'est pour le mieux. Il est si difficile de savoir quoi faire pour eux. »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

COMPETENCES
Alphabétisation, Chance, Charisme, Connaissance des Parchemins, Equitation, Etiquette, Héraldique, Langage Secret — Classique ; Pathologie, Théologie, Traumatologie.

POSSESSIONS
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes.

Sœur Marie Duvallier

Médecin, ex-Estudiante en Médecine, ex-Initiée

APPARENCE : Age moyen, solidement bâtie, cheveux gris, yeux bleus.
PERSONNALITE : Douce, patiente, léger accent bretonnien.
MOTIVATIONS : Bien-être des patients, recherche de traitements pour la folie.
PHRASE TYPIQUE : *« L'esprit est un organe complexe — plus compliqué que la plus fine horloge qu'un Nain ait jamais réalisée. Nous ne comprenons même pas comment il peut être brisé ; nous avons donc un grand chemin à parcourir avant de savoir comment le réparer. »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	32	4	4	9	44	1	65	49	66	53	54	42

COMPETENCES
Alphabétisation, Chirurgie, Connaissance des Parchemins, Fabrication de Drogues, Langage Secret — Classique ; Pathologie, Théologie, Traumatologie.

Les Sœurs de Shallya s'étaient dévouées à la guérison et à la pitié. Certaines allaient dans le monde et pratiquaient une médecine généraliste, beaucoup d'autres peinaient dans les hôpitaux des cités du Vieux Monde, et quelques-unes choisissaient de servir dans les hospices. Là, les incurables, les mourants et les indésirables étaient accueillis. C'est au Grand Hospice de Frederheim, à plus de 30 kilomètres d'Altdorf, que les fous étaient confiés. Dans le passé, ce cloître avait abrité deux Empereurs, cinq généraux, sept descendants d'Electeurs, divers poètes et un nombre incalculable de gens ordinaires. La folie pouvait s'abattre sur n'importe qui et les Sœurs étaient censées s'occuper de chacun avec la même attention.

— Drachenfels



POSSESSIONS
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes, matériel chirurgical (rangé dans l'infirmerie).

Sœur Anne-Lise Leverktse

Apothicaire, ex-Herboriste, ex-Estudiante en Médecine, ex-Initiée

APPARENCE : 30 ans, grande, mince, porte toujours des gants.
PERSONNALITE : Vive, efficace, peu sociale.
MOTIVATIONS : Mettre au point de nouveaux médicaments pour soigner la folie, bien-être des patients.
PHRASE TYPIQUE : *« Est-ce que cela va marcher ? Comment puis-je le savoir ? Comment savoir si cela agit si je ne peux rien essayer ? »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	32	3	3	7	43	1	40	29	42	44	39	37

COMPETENCES
Alphabétisation, Chimie, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Fabrication de Drogues, Identification des Plantes, Immunité contre les Poisons, Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique —Druidique ; Pathologie, Préparation de Poisons, Théologie, Traumatologie.

POSSESSIONS
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes, matériel pharmaceutique (dans l'infirmerie).

Sœur Ulrike Messner

Estudiante en Médecine, ex-Initiée, ex-Apprentie Alchimiste, ex-Magnétiseur

APPARENCE : Proche de la trentaine, taille et corpulence moyennes, yeux bleus perçants.
PERSONNALITE : Amicale, sociable, bavarde.
MOTIVATIONS : Etudier les traitements qui ne sont ni chirurgicaux ni pharmaceutiques.
PHRASE TYPIQUE : *« L'esprit n'est ni matériel ni chimique. L'esprit seul est plus fort que les outils et les drogues. »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	30	3	3	7	42	1	39	33	42	39	43	45

COMPETENCES
Alphabétisation, Chimie, Connaissance des Parchemins, Conscience de la Magie, Evaluation, Fermentation, Hypnotisme, Langage Secret — Classique ; Pathologie, Théologie, Traumatologie.

POSSESSIONS
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes.

Aide-Infirmière en Chef Sœur Hanna Bratsch

Estudiante en Médecine, ex-Initiée, ex-Mercenaire

APPARENCE : 20 ans, petite, trapue.
PERSONNALITE : Calme, assurée, plutôt intimidante.
MOTIVATIONS : Servir l'hospice.
PHRASE TYPIQUE : *« J'ai décidé de cesser de tuer et, à la place, de soigner les autres. Des objections ? En fait, j'ai juste troqué une bande de dingues pour une autre. »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	42	4	3	8	44	2	30	41	44	47	42	37

COMPETENCES
Alphabétisation, Bagarre, Connaissance des Parchemins, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Langage Secret — Jargon des Batailles, Classique ; Lutte, Pathologie, Théologie, Traumatologie.

POSSESSIONS
Veste de cuir et jambière (0/1 PA — Partout sauf la tête) ; broche d'argent en forme de colombe

Aide-Infirmière Typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	4	3	7	35	1	35	30	30	35	30	25

COMPETENCES
Coups Assommants, Désarmement, Esquive, Lutte, Théologie, Traumatologie.

POSSESSIONS
Veste de cuir et jambière (0/1 PA — Partout sauf la tête) ; broche d'argent en forme de colombe

Erzbet Wegener, Pensionnaire de l'Hospice

Assassin, ex-Chasseur de Primes, ex-Bateleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	67	4	4	12	63	4	64	49	52	50	55	35

COMPETENCES
Acrobatie, Adresse au Tir, Armes de Spécialisation — Armes de Poing, Lasso, Couteau de Lancer ; Camouflage Rural, Camouflage Urbain, Coups Puissants, Danse, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Escalade, Filature, Pistage, Préparation de Poisons.

POSSESSIONS
Néant

Points de Folie
4

Troubles
Amnésie, Démence, Introversion, Phobie (étrangers), Trouble Mineur — Cauchemars.

Pensionnaire Typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

Competences
Alphabétisation, Baratin, Calcul Mental, Camouflage Rural et *Urbain, Chance, Chant, Charisme, Conduite d'Attelage, Course à Pied*, 25% de chances de *Dressage* (rats, chauves-souris, araignées, ou autres créatures similaires), *Equitation, Escalade, Force Accrue, Fuite, Préparation de Poisons, Réflexes Eclairs, Résistance Accrue*, 5% de chances pour toutes les autres compétences.

Possessions
Chemises de nuit en lambeaux, écuelle.

Anders Bohne

Apparence : Proche de la quarantaine, svelte, jolie chevelure.
Personnalite : Calme, raisonnable, violent quand il ne peut pas agir à sa guise.
Motivations : S'échapper.
Phrase Typique : « *Je ne veux pas me répéter, mais je suis sain d'esprit. Je ne suis pas fou. Je ne devrais pas être ici. C'est une monstrueuse erreur. Allez parler aux Sœurs, elles vous diront que j'ai raison.* »

Hanni Eiferer

Apparence : Agé (près de 70 ans), frêle, traits tirés, yeux perçants.
Personnalite : Adorable psychopathe.
Motivations : Détruire les "fauteurs de troubles", s'échapper afin de poursuivre son "grand œuvre".
Phrase Typique : « *Je vais extirper la perversité de votre âme. Vous voulez que je vous fasse mal. Je le vois bien. L'œil au milieu de votre front me fait signe. Il me dit quoi faire. Alors RESTEZ ASSIS. JE SUIS UN CHIRURGIEN, NOM D'UNE PIPE !* »

Jurgen Stumpfnase

Apparence : Age indéterminé, débraillé, yeux rougis.
Personnalite : Halluciné, se prend pour un Vampire.
Motivations : Vivre éternellement !
Phrase Typique : « *Mouches. Mouches. Mouches. Pour moi, il n'y a que ça. Mais les mouches ne contiennent pas beaucoup de vie, vous savez. Bien plus en vous. Ou dans l'une de ces charmantes sœurs matures. Délicieuses.* »

Pensionnaire 21B

Apparence : Une vingtaine d'années, cheveux longs, barbe, sale.
Personnalite : Existence pratiquement nulle, peut à peine manipuler des objets inanimés.
Motivations : Une vie tranquille, loin de *tout*.
Phrase Typique : « *Ce mur est un bâtard de menteur !* »

Folie

Le livre de règles propose tout un choix de troubles mentaux et quelques indications générales sur les manières de soigner la folie. Hélas, depuis, de nouveaux troubles ont été répertoriés par les ordres médicaux du Vieux Monde et de nouveaux traitements ont été mis au point au Grand Hospice et ailleurs. Voici une série de règles optionnelles que vous pouvez, si vous le souhaitez, introduire dans votre campagne **WJRF**.

Nouveau Trouble — Hallucination

Ce nouveau trouble peut être introduit dans les règles de la manière suivante : employez normalement la *Table des Troubles* du livre de règles ; lorsque vous obtenez le résultat *Phobie*, lancez 1D6 : avec un résultat de 5-6, la *Phobie* est remplacée par une *Hallucination*.

Un individu qui souffre de ce trouble croit quelque chose qui est, sans aucun doute possible, faux. La nature de l'hallucination est très variable — ce peut être insignifiant, comme de croire que la lune Mannslieb est faite de fromage, ou bien cela peut affecter le moindre aspect de l'existence de cette personne, par exemple croire que le sol ne pourra jamais supporter son poids.

Lorsqu'un personnage est atteint d'hallucination, consultez la table suivante :

1D100	Resultat
01-50	Hallucination Insignifiante
51-70	Hallucination Modérée
71-80	Hallucination Grave
81-00	Hallucination Personnelle

Hallucination Insignifiante : elle n'a guère d'effet sur l'existence d'une personne et ne provoque que des bizarreries minimes du comportement. En voici quelques exemple, auxquels vous pouvez rajouter ceux qui vous viennent à l'esprit :

- Le personnage croit que tous les représentants d'une race ou d'une nation particulière sont légèrement sourds et il leur parle toujours en criant.
- Le personnage croit que la viande d'un animal spécifique provoque la calvitie et refuse d'en manger.
- Le personnage croit que la lumière lunaire est dangereuse ; il ira parfois très loin pour éviter d'être touché par un rayon de lune.
- Le personnage croit que les souris sont des être intelligents venus d'une autre planète et il passe des heures à leur parler avec beaucoup de respect.

Hallucination Modérée : elle affecte en partie la vie de la personne, mais pas assez pour l'empêcher de mener une existence normale. Elle sera cependant considérée comme un grand excentrique et il se pourrait que des gens se mettent à l'éviter ou du moins se tapotent la tête d'un air entendu derrière son dos...

- Le personnage croit que toutes les entrées orientales des bâtiments laissent passer les Démons et il n'entrera jamais dans une pièce dont la porte est orientée à l'est.
- Le personnage croit que la terre ne peut jamais conquérir l'eau et, par conséquent, n'empruntera jamais de pont de terre ou de pierres, parce que ces ponts ne peuvent pas exister.
- Le personnage croit que les bottes et les chaussures sont en réalité des formes de vie malignes n'attendant que le signal pour mordre les pieds de leurs victimes qui ne se doutent de rien et il refusera de porter quelque forme que ce soit de souliers.

Hallucination Grave : l'individu ne peut pas survivre dans la société normale ; il doit soit recevoir des soins, soit être interné dans un asile.

- Le personnage croit que toute chose vivante qui l'entoure peut héberger un Démon et est donc sujet à la *Terreur* de toutes les choses vivantes.
- Le personnage croit que le sol ne pourra pas supporter son poids s'il bouge et se retrouve donc bloqué dans un immobilisme terrifié.
- Le personnage croit qu'il peut voler et il se jettera du haut de bâtiments, d'arbres ou de falaises si on ne l'en empêche pas.

Hallucination Personnelle : Ce type d'hallucination est particulier ; certains médecins affirment même qu'il s'agit d'un trouble totalement différent. Un individu souffrant d'une hallucination personnelle croit qu'il est quelqu'un d'autre. Ce peut être n'importe qui — ou n'importe *quoi*. Un Humain se prend pour un Orque, par exemple, et agit exactement comme il croit que les Orques se comportent. C'est ce que l'individu affecté *croit* qui est important, pas la vérité. Il se prendra pour un Orque, un Nain, ou même un arbre ou un écureuil. La personne atteinte peut aussi se prendre pour une célébrité — ce qui, dans notre monde est connu sous l'appellation du Syndrome Napoléon. Vous pouvez laisser au joueur le choix du modèle ou bien en décider par vous-même.

Nouveaux Traitements

En plus des traitements déjà présentés dans **WJRF**, d'autres méthodes permettent de tenter de guérir les troubles de la personnalité. Elles sont généralement pénibles pour le patient, elles ne sont ni douces ni fiables, mais parfois elles sont efficaces.

Confrontation

Cette thérapie est employée pour les phobies et les autres états résultant de la peur. Le patient est obligé de faire face à l'objet de sa peur et, dans le meilleur des cas, l'exposition répétée réduira la peur jusqu'à la rendre supportable. Ou peut rendre le patient encore plus dément.

Le malade effectue un Test de **Cl** pour chaque séance de thérapie. Si le test est réussi, il se rapproche du stade où il parvient à maîtriser sa peur, sinon, elle empire légèrement. Inscrivez sur la feuille de personnage chaque test réussi — 6 succès guérissent complètement de la phobie, et chacun d'eux fait bénéficier d'un bonus de +10 pour les tests suivants. Si le test est un échec, le patient acquiert un nouveau Point de Folie. Il peut très bien être guéri d'un trouble pour en acquérir un nouveau à cause du traitement.

La confrontation est utilisée pour soigner les troubles suivants : agoraphobie, anorexie, claustrophobie, scotophobie (peur du noir), phobie. Elle peut aussi convenir à des situations d'animosité ou de haine, mais en cas d'échec du test, les Points de Folie *ne* sont *pas* augmentés. Au lieu de cela, les effets normaux sont appliqués, comme il est décrit dans **WJRF**.

Aversion

Cette technique tente de modifier le comportement du patient en lui infligeant une sévère punition à chaque fois que le comportement indésirable est affiché — d'une certaine manière, il donne au patient une phobie du comportement indésirable. Ou du traitement. On peut faire appel à l'aversion pour l'alcoolisme, l'animosité, la fabulation caractérisée, la kleptomanie, la toxicomanie et tous les troubles mineurs.

Le patient doit réussir un Test de **Cl** pour chaque séance de thérapie. Inscrivez sur la feuille de personnage chaque réussite — au bout de 6, le trouble est guéri et chacune d'elle donne un modificateur de +10 pour tous les tests suivants. En cas d'échec du test, le patient acquiert un nouveau Point de Folie. Un nouveau trouble provoqué par la thérapie d'aversion sera toujours une phobie — peur des médecins, du culte de Shallya ou de tout autre groupe reconnaissable associé au traitement.

Choc

Comme son nom l'indique, cette thérapie consiste à infliger des chocs intenses — par exemple, asperger quelqu'un d'eau glacée. Ceci concerne principalement les cas où les patients sont repliés sur eux-mêmes (catatonie ou introversion), ou parfois dans des cas de démence, pour tenter de ramener l'esprit du malade dans un état de fonctionnement complet.

Le patient doit réussir un Test de **Cl** pour chaque séance de thérapie. Inscrivez sur la feuille de personnage chaque réussite — au bout de 6, le trouble est guéri et chacune d'elle donne un modificateur de +10 pour tous les tests suivants. En cas d'échec du test, le patient se replie encore plus sur lui-même pour fuir l'inconfort de la réalité et le trouble est renforcé — le patient acquiert un modificateur permanent de -10 pour *toutes* les tentatives suivantes de soin.

Privation

Couramment appelé le "manque" dans notre monde, la privation sert souvent dans des cas de toxicomanie ou d'alcoolisme. Sous une forme un peu différente, elle permet de traiter d'autres troubles du comportement, tout simplement en refusant au patient l'occasion d'afficher son attitude aberrante.

Pour chaque jour de privation, le patient doit effectuer un Test de **Cl**. Dans le cadre d'une dépendance physique, comme la toxicomanie ou l'alcoolisme, le patient doit aussi réussir un Test d'**E** quotidien. Chaque Test de **Cl** raté donne au personnage un nouveau Point de Folie et chaque Test d'**E** raté provoque la perte de 1/1D10 points d'une caractéristique choisie au hasard :

1D100	Caracteristique	Points Perdus
01-02	Mouvement	1
03-12	Capacité de Combat	1D10
13-22	Capacité de Tir	1D10
23-27	Force	1
28-33	Endurance	1
34-40	Blessure	1
41-60	Initiative	1D10
61-64	Attaque	1
65-70	Dextérité	1D10
71-76	Commandement	1D10
77-82	Intelligence	1D10
83-88	Sang-Froid	1D10
89-94	Volonté	1D10
95-00	Sociabilité	1D10

Ces pertes sont définitives. Si l'une de ces caractéristiques atteint zéro, le patient sombre dans le coma et doit réussir un Test d'**E** pour ne pas mourir ; les survivants possèdent toujours 1D6 points dans la caractéristique concernée.

Chaque fois qu'un Test de **Cl** est réussi, le patient commence à maîtriser un peu mieux sa dépendance. Il n'en est jamais réellement guéri, mais chaque réussite lui donne un bonus de +5 pour ses tests de **FM** afin de résister à l'attrait de sa drogue.

Idées d'Aventures

Le Grand Hospice de Frederheim peut intervenir de différentes façons dans vos aventures.

C'est un Fol Amour, Docteur !

Un ami ou un associé des aventuriers a une liaison imprudente et passionnée que le père de sa maîtresse n'approuve pas le moins du monde. Après les menaces, la corruption et la violence directe, le père désapprobateur a eu recours à une mesure désespérée — il a payé deux médecins pour qu'ils certifient que sa fille est folle, puis il l'a faite interner au Grand Hospice. Les aventuriers — qui traînent peut-être leur ami à leur suite — doivent étudier l'Hospice et trouver un

moyen pour libérer la malheureuse jeune fille sans commettre de sacrilège ni créer de problème. Ils devront peut-être ensuite prouver devant des juges qu'elle possède toute sa raison — et ce ne sera pas chose facile !

Dans l'Impossibilité de Nuire

Cet incident peut arriver à un groupe d'aventuriers ou à une personne isolée, ou encore constituer une aventure intermédiaire pour une équipe qui s'est divisée. Les aventuriers ont été engagés pour accomplir une mission dont le caractère légal est douteux...et l'affaire a mal tourné. Ils se réveillent au Grand Hospice, où ils ont été admis sous de faux noms. Ils se retrouvent ensemble ou bien ont été séparés, ils n'ont plus aucun équipement et chacun n'a pour seul vêtement qu'une chemise de nuit en lambeaux. Leur ancien commanditaire les a fait interner dans le but de supprimer tout lien entre lui et un certain meurtre. Il les a écartés parce qu'ils en savaient trop. A partir de cette position peu encourageante, ils doivent s'échapper, récupérer leurs affaires et éventuellement se venger de leur ancien commanditaire.

Témoin à Charge

Les aventuriers sont engagés par un avoué d'une grande cité, ou bien par un templier ou un répurgateur. Un important procès doit bientôt se dérouler dans la cité — ce peut être Altdorf, Middenheim, Marienburg ou tout autre endroit — et un témoin-clé a disparu. Ce procès peut concerner une importante association de criminels, un puissant culte du Chaos dont certains membres sont encore en liberté, ou toute autre grande organisation. Le témoin principal a été admis au Grand Hospice sous une fausse identité ; il faut donc le retrouver, le libérer et l'amener pour qu'il témoigne. Une nouvelle fois, il faudra peut-être prouver qu'il est sain d'esprit avant de le présenter devant les juges.

L'Horrible Vérité

Cette idée est particulièrement adaptée aux équipes comprenant au moins un personnage connaissant la *Chirurgie*, d'autres compétences concernant les soins, ou bien des techniques magiques. Les aventuriers sont engagés par un sorcier, un clerc, un templier ou un répurgateur. Un ancien confrère de leur employeur effectuait des recherches vitales mais extrêmement dangereuses qui l'ont amené à la limite même du Chaos. C'est alors qu'une expérience prit une tournure catastrophique. L'expérimentateur en a tiré des connaissances essentielles, mais cet événement l'a rendu fou et il est maintenant soigné au Grand Hospice. L'information capitale que détient maintenant son esprit tourmenté doit être absolument retrouvée — mais comment ? Et dans toutes ses divagations, comment distinguer la réalité du délire ?

Amour Fraternel

Il n'est pas rare que les patients du Grand Hospice soient issus de la noblesse ; les fils cadets de certaines de ces familles sont connus pour n'avoir reculé devant rien afin que la succession (et la fortune) échappe à leur aîné et passe directement dans leurs mains. En voici un exemple : l'aîné d'une noble maison a été déclaré fou à tort et il a été interné au Grand Hospice. Un serviteur fidèle engage les aventuriers pour qu'ils libèrent le Jeune Maître, prouvent qu'il est sain d'esprit et redressent les torts qui lui ont été causé. Pendant ce temps, le jeune frère malveillant se fera un plaisir d'engager des hommes de main, des assassins ou autres malfrats afin de pimenter un peu leur existence.

Vous pouvez envisager une alternative : le frère aîné est vraiment fou et son cadet a décidé de se séparer de lui, définitivement et discrètement, juste pour le cas où il se remettrait et reviendrait réclamer son héritage. Ou ce n'est peut-être que ce qui a été dit aux aventuriers...lorsque l'on se mêle des manigances de la noblesse, la vérité n'est pas toujours ce qu'elle semble...

Morceaux Choisis

A Altdorf, les aventuriers sont chargés d'enquêter sur les agissements d'une bande de trafiquants de cadavres. La piste conduit au Grand Hospice, où un infirmier corrompu vend les corps des patients défunts à des médecins, à des nécromants ou à d'autres personnes intéressées. Il est possible qu'il ait aidé les malheureux à passer dans l'autre monde, afin de s'assurer un rapide profit. Plusieurs personnes honorables qui appartiennent au gang ont beaucoup trop à perdre si leurs activités venaient à être exposées ; si elles réalisent que les aventuriers sont sur leurs traces, elles tenteront de les empêcher de se mettre en travers de leur route en les envoyant à l'asile (voir *Dans l'Impossibilité de Nuire*) et, éventuellement s'arrangeront pour les faire disparaître rapidement.

Les Meilleures Intentions du Monde

Sœur Anne-Lise est perpétuellement contrariée par l'administration de l'hospice qui place le bien-être de chaque patient avant la possibilité de tester de futurs traitements et — selon son point de vue — de soulager un plus grand nombre de gens. Incapable de contenir son impatience, elle a, en secret, mis au point et expérimenté un certain nombre de potions et de préparations sur des patients des cellules du sous-sol. Une — ou plusieurs — de ces expériences a produit des effets secondaires indésirables ; et cela juste au moment où les aventuriers viennent visiter l'hospice pour une autre raison. Par exemple, une potion contenait une faible quantité de pierre distordante réduite en poudre et des mutations chaotiques se sont développées sur le patient. Un dément jusque-là inoffensif pourrait même être transformé en un monstre sanguinaire qui s'échappe et menace tout l'hospice. Si vous associez cette situation à une de celles précédemment décrites, les aventuriers seront très occupés pendant un bon moment...

Dramatis Personae

« Les surplombant tous, la Forteresse de Drachenfels se dressait contre le ciel cramoisi, ses sept tours pointant vers le ciel comme les doigts crochus d'une main déformée. Les portes au bord de la falaise étaient, comme toujours, grandes ouvertes, une gueule dans le flanc de la roche...

C'était ici que leur aventure allait s'achever. Dans un château du même gris que les montagnes environnantes, et tout aussi déchiqueté. Une forteresse plus ancienne que L'Empire, et plus sombre que la Mort. Le Repaire du Grand Enchanteur. »

Ce chapitre présente cinq des principaux personnages de l'œuvre de Jack Yeovil, *Drachenfels*. Pour vous qui ne connaissez pas encore ce livre, il vous suffit de savoir que Oswald, Geneviève et Anton sont trois des aventuriers qui ont porté l'assaut contre le sombre château du Grand Enchanteur. Vingt cinq ans après, Oswald commande à Detlef Sierck une pièce de théâtre basée sur la défaite de Constant Drachenfels...

Ce récit historique se déroulant en deux périodes que séparent vingt cinq années, les caractéristiques de Drachenfels correspondent à l'époque la plus ancienne, avant sa "défaite" en 2480 CI. Le Prince Oswald, Geneviève et Anton (les aventuriers) et Detlef Sierck (l'auteur de théâtre) sont présentés tels qu'ils sont en 2504-5 CI (moment où se déroule l'essentiel de cette chronique d'aventure). Bien sûr, cela n'a guère d'importance si l'on ne se sent pas obligé de tenir compte de la chronologie. Vous remarquerez aussi, peut-être, que selon la *Campagne Impériale*, l'Electeur de l'Ostland est Hals von Tasseninck et son héritier est le Prince Hergard. Cela ne vous gênera en rien si les personnages présentés ici ne font que de la figuration dans votre campagne. En ce qui concerne les tenants et les aboutissants ayant amené les Tasseninck à recevoir le contrôle de l'Ostland, ceci est une autre histoire...

Geneviève Sandrine du Pointe du Lac Dieudonna

« Non, je ne m'entaille pas les lèvres sur ces dents. Est-ce que vous vous mordez ? Alors pourquoi devrais-je le faire ? »

En apparence, Geneviève est une charmante demoiselle de 16 ans, aux cheveux auburn soyeux et aux yeux enfantins si clairs... Elle est tranquille et posée, et son attitude agréable est tout à fait séduisante. Cependant, cette ancienne enfant de Bretonnie est bien plus que cela. Une inspection plus approfondie révèle dans son regard une personne plus âgée, plus sage ; parfois, une attitude un peu distante trahit sa véritable nature : bien des siècles se sont écoulés depuis le moment où Geneviève a reçu le Sombre Baiser ; c'est un Vampire. Un Vampire de 663 ans. Une femme-sangsue. Une *chose* morte. Geneviève a entendu bien des fois toutes les insultes qui sont lancées à ses semblables.

Elle est, malgré tout, loin d'être un Vampire terrifiant. En fait, tout autant que les mortels, elle est troublée par les Vraiment Morts. Geneviève existe dans un état de Semi-Mort, elle est partagée entre le monde des vivants et les ténèbres ultimes de l'univers des Vampires. Elle est à la fois sans âge et invulnérable, intemporelle et persistante : *« Pour moi, 25 ans, c'était hier. »* Il ne lui est pas nécessaire de se retirer dans un cercueil rempli de sa terre natale, ou de se glisser furtivement dans la nuit à la recherche d'une proie facile.

Le sang lui est indispensable, mais sa soif est douce et aimante. Elle a eu de nombreux amants et, de chacun d'eux, elle a pris une dose de sang. La subsistance dont elle a bénéficié lui a toujours été librement offerte par son partenaire du moment. Elle n'a jamais eu recours à la ruse ou à la force ; tous lui en ont fait don de leur plein gré. De même, elle n'a jamais tué d'amant avec son Baiser, produisant ainsi un nouveau Vampire, ce que parfois elle regrette.

Les aventuriers peuvent très facilement rencontrer Geneviève sans réaliser ce qu'elle est. Elle leur semblera simplement être une jeune demoiselle à la recherche de protection pour se défendre des accusations des répurgateurs. Ou elle désire découvrir un nouvel amant résistant qui pourra satisfaire sans risque son goût insatiable pour le sang — croyez-le ou non, ce n'est pas aussi dangereux qu'il y paraît...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	30	4	5	11	45	2	50	45	50	40	50	45

Competences

Acrobatie, Alphabétisation — Occidental, Classique et Oriental ; Bagarre, Chant, Charisme, Chirurgie, Connaissance des Parchemins, Coups Assommants, Coups Puissants, Danse, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Eloquence, Equitation, Etiquette, Evaluation, Héraldique, Histoire, Identification des Mort-Vivants, Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Oriental et Reikspiel ; Législations, Musique, Narration ; Séduction Sens de la Répartie.

Regles Speciales

Immunisée contre les armes non-magiques ; encaisse les dommages normaux des armes d'argent ; immunisée contre tous les poisons ; n'a pas besoin de se reposer durant la journée ni d'éviter l'exposition directe au soleil ; n'est pas repoussée par les symboles religieux et l'ail (bien qu'elle ne consommera pas le sang d'une personne qui en a mangé récemment, le goût n'étant pas très agréable) ; les autres règles sont les mêmes que pour les Vampires normaux (voir le livre de règles).

Possessions

Vêtements luxueux ; lunettes munies de verres fumés ; autres objets à votre convenance ; réserve financière illimitée.

Detlef Sierck

« Pas une pièce, mon cher Guglielmo ! ***La*** *pièce. La pièce qui, si elle avait été produite, serait restée à jamais dans l'esprit et le cœur des mortels assez heureux pour y avoir assisté. La pièce qui aurait établi ma réputation comme le plus grand génie de mon époque. »*

Detlef Sierck mesure 1,70 m ; ses cheveux et ses yeux sont bruns et des années de bonne chair l'ont rendu grassouillet. Les soies raffinées et son chapeau à plume soulignent une silhouette impétueuse. En 29 ans, il a accompli plus de choses que certains dans toute leur existence.

De son propre aveu, Detlef est le meilleur acteur-directeur actuellement en vie ; il estime qu'aucun acteur ne lui est supérieur, ni même égal, quoiqu'il ait pris soin de ne pas accepter certains rôles, lorsque la comparaison de son jeu avec celui d'autres comédiens risquait de tourner à son désavantage. L'ensemble de son travail écrit, y compris son *Histoire Véridique de Sigmar Heldenhammer*, prouve la persistance de son génie — véritablement. Cette dernière pièce, si sa représentation avait pu avoir lieu, aurait été la confirmation absolue de son talent. On ne peut pas vraiment le tenir pour responsable de l'échec de la mise en production. La fatalité s'en mêle toujours et emporte les plans les mieux établis des talentueux créateurs.



Ceci dit, les capacités de Detlef ont trouvé dans le théâtre le terrain idéal pour se déployer, même s'il est parfois éprouvant de travailler avec lui. Pour son malheur, c'est un perfectionniste — rien ne lui échappe et c'est ce trait de caractère qui, régulièrement, le met dans des situations difficiles. Le souci du détail et la méticulosité coûtent cher et l'argent est son plus grand problème. Lorsqu'il travaille sur un projet, ce détail n'entre pas en considération. Le meilleur, ce que Detlef sait être, mérite ce qu'il y a de mieux — quel qu'en soit le coût ! Plus d'une fois, ses productions l'ont plongé dans de grands endettements. A l'exemple de la *Véridique Histoire de Sigmar*, ses commanditaires ont souvent une attitude différente : Detlef a déjà fait connaissance avec l'intérieur des prisons de débiteurs. Il est cependant assez optimiste pour croire que, lorsqu'il se retrouve dans une situation financière délicate, un événement se produira toujours qui l'en sortira.

Les aventuriers peuvent le rencontrer entre deux productions, ou alors qu'il écrit une nouvelle pièce. Peut-être *L'Antre du Gobelin* ou *Aventuriers aux Abois* (l'histoire des hauts et des bas des aventuriers) sera le sujet parfait d'une nouvelle comédie ! Il peut aussi être à la recherche de nouveaux talents, de techniciens de scène ou de gardes du corps. Sa réputation est telle que certains de ses créanciers (ou les maris de maîtresses passées) pourraient avoir des projets désagréables le concernant !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	35	1	45	35	40	35	30	50

COMPETENCES
Alphabétisation — Occidental et Classique ; Chance, Charisme, Comédie, Eloquence, Etiquette, Héraldique, Histoire, Humour, Imitation, Linguistique, Narration, Pantomime, Sens de la Répartie.

POSSESSIONS
Vêtements de bonne qualité ; dague (**I** +5, **D** -1, **Prd** -20), fiole d'encre, plume d'oie, une douzaine de feuilles de papier et de parchemin, 10D6 CO ou 1D10 Sous.

Anton Veidt

« C'est fini, Rudi. On est arrivé au bout. »

A 48 ans, Anton Veidt mesure 1,73 m. Cet homme hagard et décharné possède des yeux noirs et froids. Ses joues creuses et couvertes de cicatrices sont constamment ornées d'une barbe grisonnante de trois jours et ses doigts sont jaunis par les cigares qu'il fume en permanence. Ses vêtements, très propres, mais aussi très âgés, ont été rapiécés et raccommodés de nombreuses fois. Ses armes sont cependant entretenues avec amour et, bien qu'elles soient aussi très vieilles, leur entretien a été assuré sans regarder à la dépense.

Il y a vingt cinq ans, Anton a suivi Oswald von Konigswald dans le château de Drachenfels. Il porte encore les stigmates de cette terrible expérience et, bien qu'ayant eu sa part dans la chute du Sorcier maléfique, sa célébrité fut éphémère. La douleur a persisté plus longtemps que la notoriété. Les contes n'ont qu'un héros, et Oswald était parfait pour ce rôle. Anton vendit l'histoire de sa vie et ne vit jamais la poignée d'or qu'il aurait dû en retirer ; il reprit donc son existence de chasseur d'hommes, plutôt que de sorciers.

Au fil des ans, les cigares ont affecté son souffle, mais Anton Veidt possède une chose que la force brute ne remplacera jamais : l'expérience. C'est encore un chasseur de primes redoutable qui trouve toujours son homme. Hélas, l'excès de tabac d'Arabie a apposé sa marque sur lui : Anton se meurt et il le sait. Il a triché avec la Mort dans le château de Drachenfels et les douleurs qui se font ressentir dans sa poitrine sont celles de la Mort, qui attend pour l'emmener vingt cinq ans après.

Et la pièce ? Et alors ? Qu'un acteur prétende être lui ne changera pas le passé. Le Grand Prince Oswald recevra une nouvelle fois toute la gloire, n'est-ce pas ?

Il est possible de rencontrer Anton Veidt dans n'importe quelle partie de L'Empire : les aventuriers auront besoin d'un chasseur de primes ; ils seront les cibles d'Anton ; sa santé étant défaillante, il les engagera pour protéger ses arrières alors qu'il poursuit un gibier particulièrement dangereux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	60	4	3	8	40	2	35	30	30	55	30	25

COMPETENCES
Acuité Auditive, Acuité Visuelle, Adresse au Tir, Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Arbalète de Poing, Armes de Poing, Arc Long, Armes



de Distance ; Bagarre, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Désarmement, Equitation, Esquive, Filature, Pistage, Préparation de Poisons.

POSSESSIONS

Epée longue, arbalète de poing* (**P** 16/32/50, **FE** 1, **Rch** 2) ; 6 fioles de Bistorte ; 3 couteaux de lancer (**P** 4/8/20, **FE** 5, 1 par round) ; corde de 6 mètres ; une douzaine de gros cigares d'Arabie ; briquet et silex.

*L'arbalète de poing d'Anton est une arme spéciale. Elle possède un chargeur de trois carreaux qui peuvent tous être tirés sans avoir à recharger. De plus, les trois projectiles peuvent partir dans le même round, mais les jets de dés correspondant doivent être faits séparément.

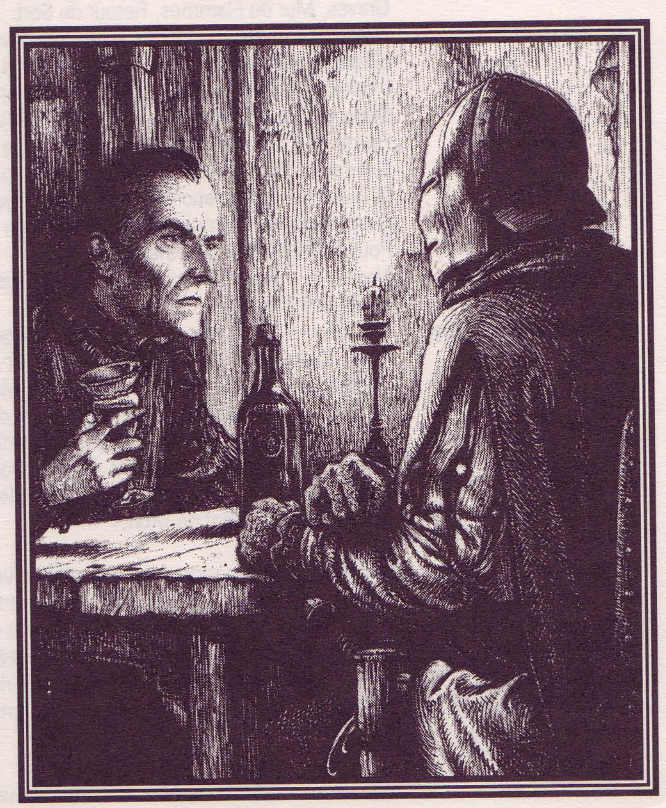
Oswald von Konigswald, Prince Héritier d'Ostland

« On dit que lorsqu'un von Konigswald s'approche de la mort, les ombres de ses ancêtres reviennent pour l'emmener avec elles. Lorsque le grand-père dont je tiens mon nom gisait dans le coma, victime d'une fièvre cérébrale, le spectre sans nez de Schlicter von Konigswald a été vu, attendant implacablement à son chevet... »

Le Prince Héritier Oswald mesure un peu plus de 1,80 m. Il est âgé de 43 ans (bien qu'il en paraisse dix de moins), ses cheveux sont blonds et courts et ses yeux bruns et perçants. Ses atours sont toujours taillés dans des soies fines et enrichis de bijoux précieux. Cet homme incroyablement séduisant est très apprécié des jeunes dames (et des moins jeunes) de la Cour d'Ostland et de la Cour Impériale. Ce n'est, toutefois, pas la raison première de son renom.

Le Prince Héritier Oswald von Konigswald d'Ostland est l'homme qui a triomphé de Drachenfels, le Grand Enchanteur. Il est l'homme qui s'est avancé dans le château du Sorcier, en compagnie d'un petit groupe de fidèles, et a détruit le monstre sur son propre terrain.

C'est un Héros. Certaines âmes peu charitables l'ont qualifié de "Héros Professionnel", sans rien d'autre à ajouter à son nom, mais cet avis est injuste. Ses talents sont nombreux. Des ballades ont été écrites sur son exploit héroïque ; des ménestrels ont raconté sa vie en détails pour quelques menues monnaies ; des feuilles de chou ont romancé ses aventures pour ceux qui avaient un sou à dépenser. L'épopée dramatique de Detlef Sierck, Drachenfels, n'est, en fait, qu'un récit supplémentaire de son héroïsme.



Oswald tient à monter cette pièce pour plusieurs raisons qui lui sont personnelles. Son père, l'Electeur, est sénile et mourant et ne va pas survivre très longtemps. A sa mort, le Prince Héritier prendra officiellement sa succession, aussi bien dans les titres que dans les faits. Une représentation publique rappelant à tous ses gloires passées lui sera profitable lorsqu'il se rendra à la Cour comme Electeur d'Ostland.

Les aventuriers peuvent le rencontrer dans de nombreuses occasions : lorsqu'il est à la chasse ; lorsqu'il inspecte ses terres (celles de son père) ; en "virée nocturne" incognito dans les bas quartiers, ou pour toute autre raison. Quelles que soient les circonstances, Oswald sera très déçu si les aventuriers ne le reconnaissent pas comme le Héros des récits sur Drachenfels...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	70	40	4	4	14	60	3	40	80	50	70	50	70

COMPETENCES

Alphabétisation — Classique et Occidental, Armes de Spécialisation — Arbalète, Epée d'Escrime, Lance, Armes de Parade ; Baratin, Chance, Chant, Charisme, Chasse, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Dressage — faucon, etc. uniquement ; Eloquence, Equitation, Esquive, Etiquette, Evaluation, Héraldique, Histoire, Influence, Intendance, Intimidation, Jeu, Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Bretonnien ; Législations, Lutte, Musique, Narration, Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie, Séduction, Soins des Animaux — faucon, etc. uniquement ; Théologie.

POSSESSIONS

Vêtements luxueux, épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), autres objets à votre convenance ; argent et crédit illimités.

Drachenfels, le Grand Enchanteur

« Je suis Drachenfels. Soyez les bienvenus dans ma demeure. Venez en bonne santé, repartez en toute sécurité et laissez derrière vous un peu de la joie que vous avez amenée... »

« Je les ai toutes, voyez-vous. Toutes mes vieilles âmes, ainsi conservées. Cela m'évite les impressions de solitude dans mon humble palais. »

Constant Drachenfels, le Grand Enchanteur, mesure (dans son corps actuel) plus de 1,83 m et, physiquement, c'est un homme vraiment imposant — s'il est réellement un homme ! Son visage est caché par un masque, ses mains sont protégées par des gants souples et son corps est couvert de vêtements magnifiques. Personne n'a jamais vu sa figure et vécu assez longtemps — ou est resté assez longtemps sain d'esprit — pour en parler.

L'Enchanteur est un mythe incarné. Selon la rumeur, il vit depuis une éternité. Il est vrai que, aussi loin que remonte la mémoire humaine — et pendant tout le temps où les événements ont été couchés par écrit et où le savoir a été transmis de manière orale — Constant Drachenfels a toujours occupé son château. Cette sombre silhouette hante les recoins de l'histoire, elle paraît dans la lumière pour commettre quelque atrocité gratuite, comme pour rappeler à l'Humanité son existence et la crainte qu'elle doit inspirer

Selon les standard humains, Drachenfels est le mal personnifié. Ses actions n'ont jamais laissé place à la bienveillance, à la justice ou à la noblesse, mais, d'une certaine manière, elles possèdent une dose de sincérité. Ses intrigues sont assez transparentes : en le voyant se repentir de ses péchés, tout autre que le naïf Empereur Carolus aurait su voir au-delà de cette feinte bonté — Drachenfels ne s'est repenti que pour pouvoir mieux abattre ses imprudents ennemis, à la confiance pathétique. En plus de ces petites fantaisies, il a tué, estropié et rendu fou des hommes, comploté pour détruire des états et des cités de manière calculée, sous l'empire de rages terribles.

Derrière toutes ses actions malfaisantes, Drachenfels cache ses vraies motivations ténébreuses, qui ont bien peu à voir avec le "mal". C'est le pragmatisme ultime : tout acte peut être envisagé et accompli s'il sert à sa survie. Constant Drachenfels a toujours été fidèle à son nom : la continuation de son existence est son but final, en faisant abstraction de toute considération morale. Le "bien" et le "mal" sont des notions dont l'humanité n'a que récemment tenu compte — lui existait à une époque où de telles peccadilles n'avaient pas encore de sens. Son expérience remontant à la nuit des temps l'a rendu arrogant et redoutable. Il a été humilié une seule fois, par Sigmar Heldenhammer. Mais même Sigmar n'a pas réussi à briser le pouvoir du Grand Enchanteur. Drachenfels est resté diminué pendant un millénaire, mais il n'a pas été anéanti. A la fin, comme il l'avait déjà fait, il prit un autre corps.

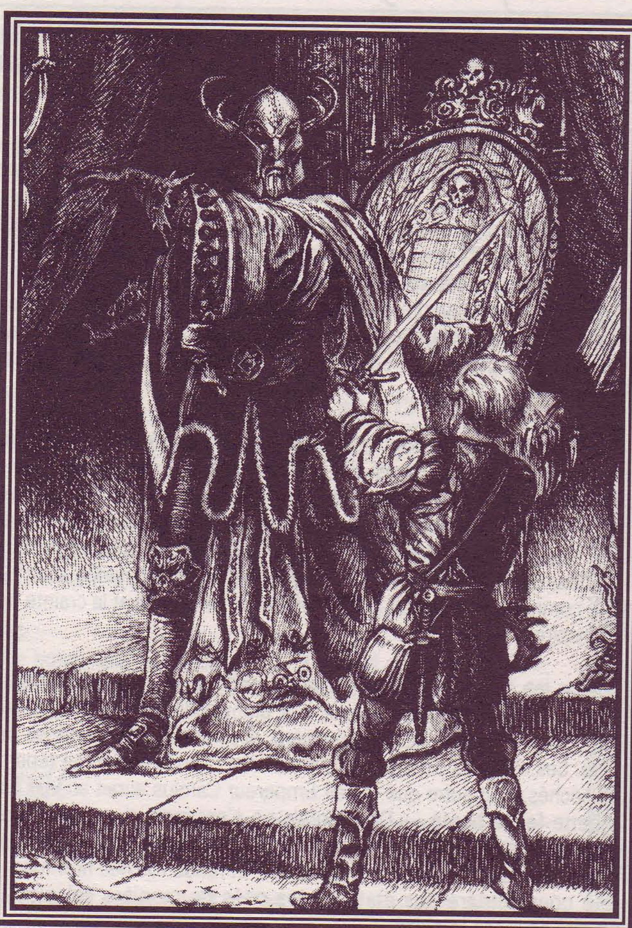
Drachenfels devrait être employé en PNJ de "légende". Présenté correctement, les aventuriers devraient supposer qu'il n'est qu'un mythe — jusqu'à ce qu'ils entrent dans son château ! Seuls les personnages les plus puissants, ou les plus rusés, ont une chance de survivre à sa rencontre, alors qu'il est peut-être à la recherche d'un nouveau corps qui l'abritera pendant encore quelques siècles. Un des membre du groupe fera un candidat idéal.

Drachenfels peut aussi apparaître comme un employeur très étrange. Il n'a pas besoin de les payer, bien entendu. La menace de ce qu'il peut faire à des serviteurs récalcitrants devrait être suffisante pour garantir l'obéissance. Mais quels actes pervers pourra-t-il exiger d'eux ? Ou bien vont-ils décider qu'une mort rapide — s'ils sont autorisés à mourir véritablement — vaut mieux que de vivre au service de ce monstre ?

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	80	50	7	9	30	80	4	80	45	85	80	100	19

COMPETENCES

Alphabétisation — toutes les langues étrangères ; Charisme, Chirurgie, Connaissance des Démons, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Corruption, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Eloquence, Equitation, Esquive, Etiquette, Fabrication de Drogues, de Potions et de Parchemins, Force Accrue, Héraldique, Histoire, Hypnotisme, Identification des Mort-Vivants, Identification des Objets Magiques, Immunité contre les Maladies, Immunité contre les Poisons, Incantations — voir ci-dessous ; Langue Etrangère* — Arabe, Arcane Naine et Elfe, Oriental, Classique, Langue Noire, Druidique, Khazalide, Norsque, Nippon, Slann Ancien, Queekique, tous les dialectes Occidentaux ; Langue Hermétique — Démonique, Magikane ; Lecture sur les Lèvres, Numismatique, Préparation de Poisons, Réflexes Eclairs, Résistance Accrue, Sens de la Magie, Sens de la Répartie, Théologie, Torture, Vision Nocturne.



*Certaines de ces langues "hermétiques" n'étaient pas ainsi considérées lorsque Drachenfels a commencé à les parler. Incidemment, le Druidique est le langage le plus proche de sa langue natale.

POSSESSIONS

Robes ; *armure de plates +3* (3 PA — Partout) ; *gantelet* magique (compte comme une arme de poing — **F** +1, **D** x2, *rune de protection*, +10 à tous les Tests de Contre-Magie) ; masque de fer ; château ; autres possessions selon la nécessité.

REGLES SPECIALES

Provoque la *peur* à volonté chez toutes les créatures vivantes, la *terreur* s'il retire son masque ; n'a pas besoin de composants de sort pour ses incantations ; souffre des handicaps suivants : *aversion des animaux* (phase 2), *apparence cadavéreuse* (phase 3) et *odeur déplaisante* (phase 3) ; souffre de *mégalomanie* — sujet à l'*animosité* envers quiconque défie son autorité ; l'emploi du mot "Sigmar" en sa présence l'oblige à effectuer un Test de **FM** à -20 pour mener à terme toute action pendant ce round.

SORTS

200 Points de Magie

Magie Mineure : Don de Langues, Malédiction.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Brise-Jambe, Débilité, Vol ; *Niveau 2* — Aura de Protection, Brise-Arme, Débandade, Démolition, Eclair, Haine Magique, Malédiction Incendiaire, Vortex Chaotique ; *Niveau 3* — Autant en Emporte le Chaos, Dissipation d'Aura, Instabilité Magique, Invulnérabilité aux Projectiles, Subversion d'Arme ; *Niveau 4* — Aura d'Invulnérabilité, Changement d'Allégeance, Enchevêtrement, Explosion, Guérison des Blessures Graves, Mur de Flammes, Retour de Sort.

Magie Démonique : *Niveau 1* — Evocation d'une Monture ; Immobilisation des Démons ; *Niveau 2* — Arrêt de l'Instabilité Démonique, Zone d'Annihilation Démonique ; *Niveau 3* — Conjuration d'une Horde de Démons, Evocation d'une Horde de Démons, Invocation du Grand Pouvoir ; *Niveau 4* — Conjuration d'un Démon Majeur, Evocation d'un Démon Majeur, Invocation du Pouvoir Total, Portail Démonique.

Illusion : *Niveau 1* — Action Secrète, Apparence Illusoire, Désorientation de l'Ennemi.

Magie Nécromantique : *Niveau 1* — Evocation d'un Champion Squelette, Zone de Vie ; *Niveau 2* — Arrêt de l'Instabilité, Contrôle des Mort-Vivants, Main de Poussière ; *Niveau 3* — Animation des Morts, Annihilation de Mort-Vivants, Evocation d'une Horde de Squelettes, Vie dans la Mort ; *Niveau 4* — Contrôle Total, Malédiction de la "Mort Vivante", Vent de Mort.

Comme vous pouvez le voir, cet ennemi très redoutable ne suit pas vraiment les mêmes règles que les mortels. Ce profil vous indique le potentiel de ses pouvoirs — si vous voulez qu'il utilise une compétence, un sort ou un objet qui n'y figure pas, il peut le faire ! Drachenfels doit être interprété comme un véritable monstre, une créature formidable qui ne craint rien venant d'un chétif mortel. Rien, peut-être, à l'exception du nom de Sigmar Heldenhammer...

Mike Brunton et Andy Warwick



Le Recueil des Connaissances Avancées



D'antiques Connaissances sont remises à jour dans ce Premier COMPAGNON pour WARHAMMER Le Jeu de Rôle Fantastique.

Une sélection de nouvelles carrières, de nouveaux sorts, des objets magiques encore plus merveilleux, des règles avancées, c'est ce rare mélange d'informations pour les MJ et les joueurs qui compose ce Recueil de Connaissances Avancées. Quatre aventures complètes vous sont aussi proposées ainsi qu'un chapitre tout particulièrement consacré à la présentation de certaines personnalités issues du roman de Jack Yeovil, Drachenfels.

119 F



ISBN : 2-7408-0025-8

© 1992 Flame Publications Ltd.

Un supplément pour





Sous licence de FLAME PUBLICATIONS Ltd.
Warhammer, le jeu de rôle est une marque de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence.
Edition Française :
Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

